昭和63年6月17日発行(毎月2回第1・3金曜日発行)第3巻第12号通巻49号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

ズバリ診断!! お買い得ゲームはこれだっ!!

強力特集★最新野球ゲーム徹底比較研究!!



究極ハリキリスタジアム

燃えろ!!プロ野球'88決定版

スーパーリアルベースボール

ベストプレープロ野球

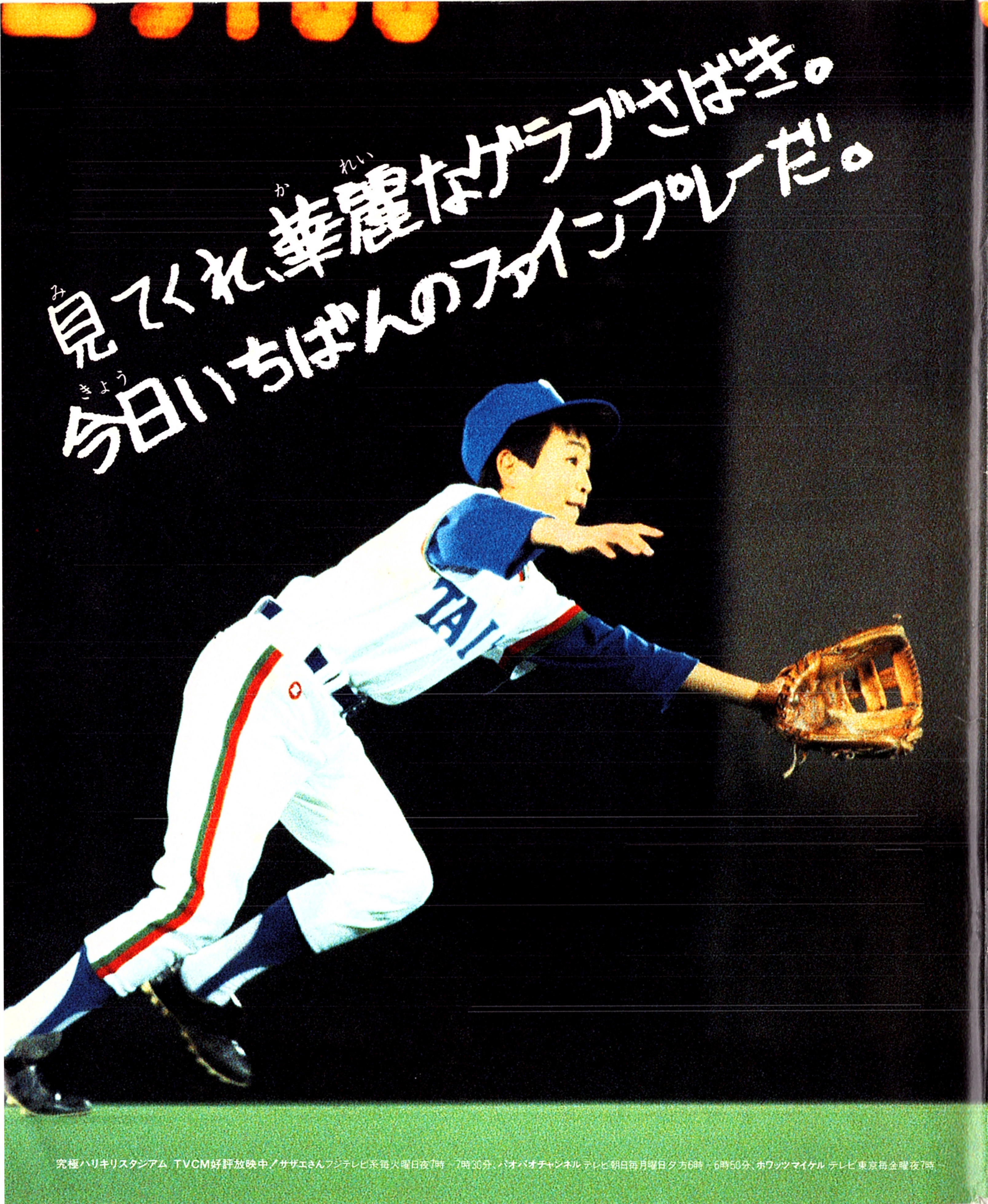
最新AVG特集
めぞん一刻／じゃりン子チエ

好評連載中
ドラゴンクエストⅢ冒険記／マスターズクラブ／小説・ウィザードリィ／ウィズ・友の会／シミュレーション・ゲームQ&A

これが完全必勝法
聖闘士星矢 黄金伝説・完結編

1988 Vol.12 6月17日号

最新ソフト徹底紹介
ヒットラーの復活／不如帰／カケフ君のジャンプ天国スピード地獄／1943／スーパーブラックオニキス／クエスト・オブ・カイ／三国志・中原の覇者／ファンタジーゾーンII／ドラゴンボール2



見てくれ、華麗なグラブさばき。
今日いちばんのファインプレーだ。
TAI
究極ハリキリスタジアム TVCM好評放映中！サザエさん フジテレビ系毎火曜日夜7時～7時30分、パオパオチャンネル テレビ朝日毎月曜日夕方6時～6時50分、ホワッツマイケル テレビ東京毎金曜夜7時～

ファミリーで鍛えたウデで、ハリキッて遊ぼう。

選手強化バックアップシステム装備

究極ハリキリスタジアム

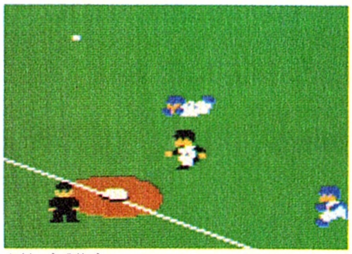
ファミリーコンピュータ用ROMカセット

腰を抜かすゲーム内容…超ファインプレー オート守備

回転キャッチやジャンピングキャッチなど、興奮の超ファインプレーが可能。
守備の苦手なコには、捕球をコンピュータまかせにできるオート守備が便利だぞ！



フェンスぎりぎりで決死の覚悟のジャンピングキャッチ。



観衆を魅了するスライディングキャッチ。

とことん比べてください。

遂に野球ゲームは、究極を迎えた。

❶手にいれた成長ポイントを各選手にふりわけて（打力・走力・スタミナ・投力など）、個性的なチームがつくれる選手強化バックアップシステムがついている。
❷パスワードの入力で友達のつくったチームとなんと遠征試合ができる。
❸牽制スクロール、ジャンピングキャッチ、回転キャッチなど、かつてないファインプレーが体験できる。
❹試合の後には、その日のプレーをVTRで再現しながらあの人が名解説までしてくれるなど。このほかにもまだまだ魅力がいっぱいだ。



庄司　誠くん
〈ポジション：サード〉
昭和50年12月3日生まれ（12才）
八王子市松が谷町出身。現在は八王子市にあるM中学校の一年生。好きな授業は、体育。野球チームでは、とくにジャイアンツが大好き
ホットコーナーの三塁で、華麗な守備を見せてくれる。

キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100　千代田区内幸町 2-2-3 日比谷国際ビル 10Fタイトーファミコン事務局

いよいよ開幕まであと25日

※この日数は、ファミコン必勝本6月3日発売号をもとにしています。

6月28日発売
標準小売価格5500円

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本　社　東京都千代田区平河町2-5-3　〒102
タイトーファミコン情報局　東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878) 33-6340

7時30分　撮影協力：西武球場

ファミコン必勝本 Vol.12 6月17日号 もくじ

最新野球ゲーム徹底比較研究!!

これから夏にかけての野球ゲームラッシュ。4本の野球ゲームのうち、君はどれを選ぶ?

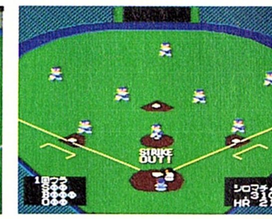
36 **究極ハリキリスタジアム**
野球ゲームが初心者の人から上級者まで楽しめる1本。「究極」と呼ばれる理由を探る。

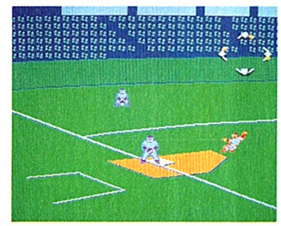
40 **ベストプレープロ野球**
アクション要素が全くない。野球のセオリーを多少でも知っている人向き、本格野球SLG。

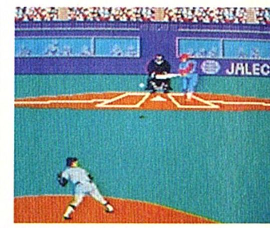
44 **スーパーリアルベースボール**
テレビ中継並みの画面展開、実際の最新データ採用など、タイトルに誤りはない。

46 **燃えろ!!プロ野球'88決定版**
「燃えろ!!プロ野球」の第2弾! '88決定版というから、そうとう力が入ってるぞ。





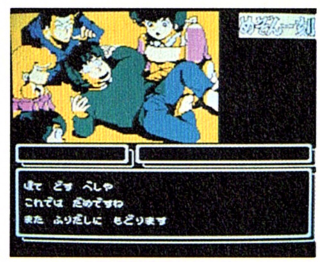


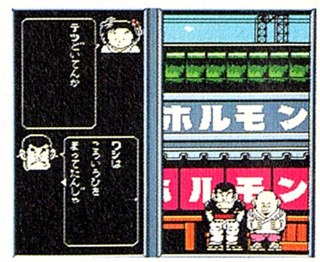


巻頭/AVG特集

10 **めぞん一刻**
五代くんよ! 憧れの響子さんが探している物を見つけ出せ!

14 **ジャリン子チエ**/16 **リサの妖精伝説**
コナミから発売予定のAVGは、他のとは一味違う。百聞は一見にしかずなのだ。



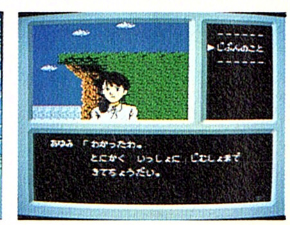


ファン熱望特集

56 **聖闘士星矢 黄金伝説完結編**
実戦的な攻略法はもちろん、10〜12宮のストーリーを新たに紹介!

94 **ファミコン探偵倶楽部Q&A**





最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER

18 **ヒットラーの復活**
かける、登る、渡るというワイヤー操作がゲームの決め手。

22 **不如帰**
登場人物が200人以上と大規模な戦国SLG。

24 **カケフくんのジャンプ天国スピード地獄**
テレビでお馴染み、カケフくんが7つの薬草を探す旅に出る。

26 **1943**
久々に白熱できる、爽快シューティングゲーム。

28 **スーパーブラックオニキス**
パソコンで超人気だったRPGにAVG要素を加えてFC界に登場!

60 **グレートタンク**
リアルなグラフィックと重厚なサウンドのシブミのあるシューティングゲーム。

62 **真田十勇士**
最近盛り上がっている「歴史もの」に新しい風。SLG的RPG登場。

NEW SOFT STREET

106 三国史 中原の覇者

107 ザ・クエスト・オブ・カイ
ファンタジーゾーン2
エイリアンシンドローム
赤龍王

108 空手チャンプ
スーパーリアルバトミントン
忍者龍剣伝

109 サンダーバード
ドラゴンボール大魔王復活
ファミコン地獄耳

49 ドラゴンクエストⅢ冒険記10
テドンの村、ポルトガ、イシス・ネクロゴンドまで来たら、船を手に入れ船旅に出よう！

54 ドラゴンクエストⅢマスターズクラブ
ドラクエⅢを終らせた人も始めたばかりの人も楽しめる読者のお便り満載！

65 シミュレーションゲーム入門講座 松本亨の株式必勝学
マネー&経済ゲームの「必勝学」これをクリアーできたら、君は将来大金持ちになれるかも！

69 シミュレーション天国
マスターズクラブや友の会の先輩ページに負けず劣らずの人気がでてきた！

72 大好評/小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春
老エルフがスカルダに話したこととは何か!!

77 ウィザードリィ友の会
ウィザードリィを1度もやってない人も一緒に楽しめることマチガイなし！

連載 コラムランド
連載2回目のコラムランド、いろんな話しをつめ込んで、出発進行！

70 パックランドでつかまえて

71 怪物博物館/ホラーは踊る

81 バグボーイクラブ
ヤッホー！　と叫んだらコダマが返ってきそうなハガキの山から、選び抜かれたバグとお笑い。

98 PCエンジンクラブ
ワールドスタジアム/ギャラガ'88/R-TYPE Ⅱ etc.
PCのソフトをもっと紹介して！　という御要望に応えて、PCソフトの情報をギュッと濃縮。

93 ファミコンフリートーク
言いたいことがあったら言っちゃいなよ！　ここは、み〜んなで作るページなんだから。

4 FAMI-COM NEWS STATION
読者が選んだほしいソフトTOP30/おもちゃ店売れ筋TOP10/パソコンゲームTOP10/アーケードゲームTOP5

6 FAMI-COM SOFT SCRAMBLE

7 INFORMATION

96 プレゼントのお知らせ
No.1. SUPER GOLDプレゼント
No.2. アンケート・ハガキプレゼント

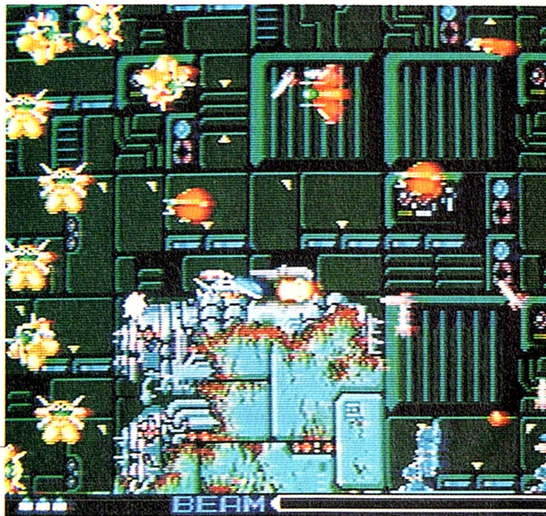
110 新作スケジュール表

112 必勝本カレンダー
次号のお知らせ



ゲーム別さくいん

R-TYPE Ⅱ……98〜100
1943……26、27
ウィザードリィ……72〜77
エイリアンシンドローム……107
カケフくんのジャンプ天国スピード地獄……24、25
空手チャンプ……108
キャプテン翼……82〜84、86
ギャラガ'88……104
究極ハリキリスタジアム……36〜39
グレートタンク……60、61
ザ・クエスト・オブ・カイ……107
真田十勇士……62、63
砂漠の狐……87
三国志 中原の覇者……106
サンダーバード……109
じゃりン子チエ……14、15
スーパーブラックオニキス……28、29
スーパーリアルバドミントン……108
スーパーリアルベースボール……44、45
聖闘士星矢 黄金伝説完結編……56〜59
赤龍王……107
武田信玄……85
釣りキチ三平……87
独眼竜政宗……85〜87
ドラゴンクエストⅢ……49〜55
ドラゴンボール大魔王復活……109
忍者龍剣伝……108
信長の野望 全国版……86
ヒットラーの復活……18〜21
ファミコン探偵倶楽部（前編）……94、95
ファンタジーゾーン2……107
フリートコマンダー……85
ベストプレープロ野球……40〜43
不如帰……22、23
松本亨の株式必勝学……65〜68
めぞん一刻……10〜13
燃えろ!!プロ野球'88決定版……46、47
リサの妖精伝説……16
ワールドスタジアム……101〜103



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

いよいよウットウしい梅雨に突入かな。これからは、部屋の中で過ごす時間がぐ〜んと増えるはず。気分がパーッと明るくなるようなゲームをしようぜ。



今回の注目ソフト

アーケード版→PCエンジン→ファミコンとユーザーの幅が広がった「妖怪道中記」。ファミコン版でも人気急上昇

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.11のアンケート・ハガキより——

TOP 30

P110・111のスケジュール表を見てもわかる通り、今月発売されるソフトは驚くほど少ないんだ。7月以降のものも発売日がどんどん延びちゃってるんだよね。NES人気の影響ってウワサもあるけど、日本のゲーム・ファンも忘れないでほしいね。ほしいソフトの1位をどれにしようか迷うくらい、いいゲームをたくさん出してほしいなあ。

野球ゲームの究極となるか!?ついにトップにおどり出たハリ・スタ。

このところ目まぐるしく変わるトップの座だが聖闘士星矢をおさえてタイトーの究極ハリキリスタジアムが今回の第1位。この夏の野球ゲームのリーダーシップをどこまでとりつづけられるか要注目。ナムコ・クラシックも高水準の完成度が評価されてかトップ3入り。妖怪道中記も急上昇。源平、クエスト・オブ・カイも控えてナムコの強さが目立つ。注目はめぞん一刻、じゃりン子チエといったキャラクターAVGの今後の伸び。しかし、今ひとつ強力なソフトがみあたらないのも少しさびしい初夏のファミコン戦線ですね。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	5	究極ハリキリスタジアム	タイトー	199
2	3	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	バンダイ	195
3	9	ナムコクラシック	ナムコ	131
4	2	キャプテン翼	テクモ	88
5	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	97
6	20	妖怪道中記	ナムコ	83
7	1	ディープダンジョンIII	スクウェア	80
8	18	めぞん一刻	ボーステック	68
9	6	1943	カプコン	67
10	12	ベストプレープロ野球	アスキー	53

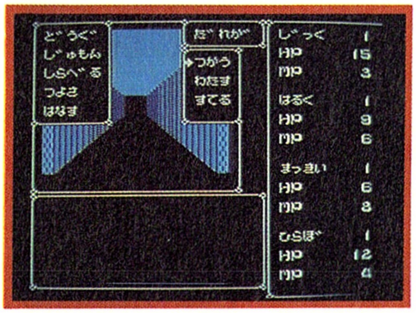
順位	前回	タイトル	メーカー
11	17	イース	ビクター音楽産業
12	10	源平討魔伝	ナムコ
13	16	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ
14	23	サラダの国のトマト姫	ハドソン
15	7	ドラゴンクエストIII	エニックス
16	—	サッカーリーグウイナーズカップ	データイースト
17	15	ウィザードリィ	アスキー
18	—	忍者くん阿修羅ノ章	UPL
19	8	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン
20	11	三国志 中原の覇者	ナムコ
21	—	飛龍の拳II	カルチャーブレーン
22	19	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
23	—	じゃりン子チエ	コナミ
24	14	信長の野望 全国版	光栄
25	13	スーパーリアルベースボール	バップ
26	30	双截龍	テクノスジャパン
27	—	不如帰	アイレム
28	—	スーパーブラックオニキス	BPS
29	—	真田十勇士	コトブキシステム
30	—	ドラゴンボールII	バンダイ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『ディープダンジョンⅢ』が、ドラクエ後のRPGファンをすくい取る格好で、1位の座にドンと腰掛けています。前作・前々作のディスク路線をカセットに変更……このパターン増えてますね。

それと『キャプテン翼』。キャラクターゲームには珍しく、ロングセラーのきざしもちらほら。『ドラクエⅢ』は花道をひける千両役者のようにゆっくり後退、今回は3位。あとは『ファミスタ'87』を筆頭にいつものメンバー。TOP10争いというより家族みたいな感じだなぁ。(ヒラ坊)



安定した人気の「キャプテン翼」を押さえ、堂々1位になった「ディープダンジョンⅢ」。「Ⅰ」、「Ⅱ」からの根強いファンがいるのでしょう。シリーズ物の強みです。

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	ディープダンジョンⅢ	スクウェア
2	1	キャプテン翼	テクモ
3	2	ドラゴンクエストⅢ	エニックス
4	9	ファミリースタジアム'87	ナムコ
5	5	ビーバップハイスクール	データイースト
6	6	独眼竜政宗	ナムコ
7	8	仮面ライダーブラック	バンダイ
8	—	信長の野望 全国版	光栄
9	—	ファミリーサーキット	ナムコ
10	7	双截龍	テクノスジャパン

●パソコンゲーム TOP 10

ホーラ、やっぱり予告通り『ソーサリアン』と『Y'sⅡ』の交代劇になっちゃったでしょ。オープニングに始まって全編PC−8800シリーズというパソコンの機能を駆使しまくってるってカンジのARPGですからね。今のところ今年のNo.1ソフトになる可能性大でしょう。

2位の『パロディウス』は御存知『グラディウス』シリーズのパロディバージョンで、MSXでは『グラ』『グラ2(Ⅱじゃないぞ)』『沙羅曼蛇』に続く第4作。巨大ペンギンや超弩級モアイなど、開き直ったボスキャラが山ほど出ます。ファミコンにも欲しい!? (ベニー松山)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	Y'SⅡ	日本ファルコム/PC-8800シリーズ
2	—	パロディウス	コナミ/MSX
3	3	信長の野望 全国版	光栄/PC-8800・9800シリーズ、XI、MSX
4	—	制覇	日本物産/MSX2
5	—	紫醜羅	日本テレネット/PC-8800シリーズ他
6	1	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-9800・8800シリーズ
7	—	ファミクルパロデック	ビッツー/MSX
8	—	バトルゴリラ	クリスタルソフト/PC-8800シリーズ
9	—	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房/PC-8800シリーズ
10	—	ハイドライドⅢ	T&Eソフト/MSX他



ファミコン化が決定した「イース」。この人気だと「Ⅱ」もそろそろ……。

●アーケードゲーム TOP 5

来ました。『アサルト』『エースアタッカー』が初登場です。どちらも個性が際立ったゲームなので、なんだかウレシイですね。でも、両方とも操作レーバーが特殊なんですね。仕方ないのかなあ……。『グラディウスⅡ』はやや下降気味、『ワースタ』は連続1位の座をキープしました。

さて、話題のセガの体感ゲーム、『ギャラクシーフォース』がどんな人気の傾向を見せるか? が次号あたりの注目ネタ。『上海』がシブい位置にいます。 (ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	アサルト	ナムコ
3	—	エースアタッカー	セガ
4	4	上海	サン電子
5	2	グラディウスⅡ	コナミ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	4	ニンジャウォリアーズ	タイトー
4	—	アウトラン	セガ
5	3	アフターバーナー	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

発売されるソフトが少ないのでちょっと寂しいレビューになってしまいました。でも量より質。楽しめるソフトがあればユーザーは満足。メーカーの皆さん、ガンバッテ。

6月3日〜6月17日発売スケジュール

日	タイトル	メーカー
6/3	コスモポリスギャリバン	日本物産
14	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂
17	ファイヤーロック	ユース



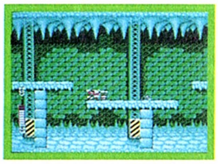
■サン電子　■カセット（2M）
■6月17日発売
■￥5300

超惑星戦記メタファイト

タテ・ヨコスクロールのアクションゲーム。主人公ケインとメタルアタッカーの2つを操作する画期的システムが採用されている。

●自機のメタルアタッカーの動きを見たとき、「これはいいゲームだ」と思ったね。滑らか、なグッとハートをつかむような動き方するんだもんね。で、一事が万事。ゲームのほとんどにこのセンスの良さが光る。にしても、とっつきやすさのわりに難度が高い。もっと簡単なマップで良かったと思う。　（ヒラ坊）

●場面によって、自分の操作するキャラクタ一が大きくなったり、小さくなったり、戦車になったり、人間になったりするので、ちょっと感情移入しにくい気がしますね。でも、主人公は結構かわいいし、BGMもいつまでも聞いていたくなるようないい曲なので、全体的には割と買い得ソフトといえそう。（田尻）



項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥◐♡



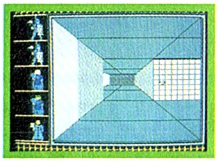
■ビーピーエス　■カセット（2M）
■7月上旬発売
■￥5900

スーパーブラックオニキス

日本のパソコン界の歴史的名作「ブラックオニキス」のファミコン版。冒険者を仲間にしながら3D画面のタワーに挑む。

●いいゲームの条件として、オリジナリティーとハイなセンスというのは、欠かせない。でも反面「とっつき悪い」という壁にぶち当たることがあるのもまた事実。このゲーム、慣れるまで時間かかるんだよね。戦闘方法なんかその際たるもの。慣れてみると実に、よーくできて良いのだけれど……。　（ヒラ坊）

●確かに、私が元祖正統派3D-RPGなんですよって感じの面構えはわかる。パソコンであんだけ人気があったんだもん。でも、ファミコンのRPGファンの心に入り込むには、もう一ひねりのアイデアが欲しかったね。バトルシーンに無理矢理AG要素を入れたって、ボクたちの目はゴマかせません。（S−MAN）



項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥◐♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥◐♡♡♡



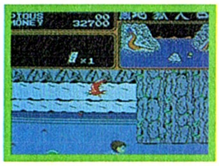
■ナムコ　■カセット（2M）
■6月24日発売
■￥4900

妖怪道中記

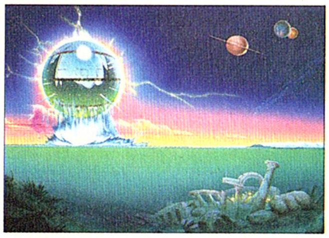
主人公たろすけを操作する痛快コミカルアクションゲーム。ビデオゲーム版にはなかった新設定もある。笑えるイベント多数。

●PC版に負けないグラフィックが、まずは成功しているし、新しいゲーム性の追加も怠っていない。合格点は楽々クリアってところかな。だが業務用以来の伝統で、敵との戦闘パターン、パワーアップの爽快感が乏しくて斬新なコンセプトだけが先走ってる感もある。いいゲームなのに熱くなりにくい。（ヒラ坊）

●はじめてたろすけと出会ってから早一年数ヶ月。ずいぶんと長いつきあいになってしまった。サイクルの早いこの業界ではなかなかないことなので、たろすけのガンバリは誉めてあげたい。いつまでも元気に地獄を駆け巡って下さい。なんて妙に遠くから応援しちゃいます。　（CB成沢）



項目	評価
難易度	★★★★☆
操作性	♥♥♥◐♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



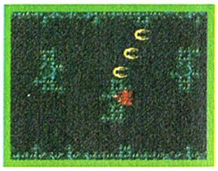
■DOG　■ディスク（両面）
■7月12日書き換え開始
■￥500

亜空戦記ライジン

地上ではロボット、亜空間ではロケットとマイキャラ"ライジン"を変形させながら進むシューティングゲーム。書き換え専用ディスク。

●空中の敵は予想もつかない単純さでひたすらまっすぐに弾を撃ってくる。これが避けられない。地上の敵は何も考えてない強引さで弾をまき散らす。これも避けられない。まして変型中は動けないというのに、ここぞとばかりに弾をぶっ放してくる……避けられるワケねーだろ！　血管切れるぜ　（ベニー松山）

●雷神を飛行メカや走行メカに変形させ、敵をただヒタスラ撃ちまくるシューティングゲーム。ボスキャラに挑むため、アイテムを揃えるんだけど、なかなかアイテムなんて出てきやしない。同じようなメンツばっか出てきて少々ウンザリ。シューティングならではの爽快感が感じられない。　（スッシー保坂）



項目	評価
難易度	★☆☆☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♡♡♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

錦糸町西部で行われたイベントを中心に、今話題の、ファミコンで株取引ができるシステム「サンラインF」やGMの新レーベルなど今回は内容豊富、情報満載のインフォメーションなのだ!!

EVENT イベント

ヤッホー、先日、また素敵なイベントがありましたッ！ その名も「電視遊戯大展覧会」。この名を聞いて見覚えがある人、あなたはエライ、このコーナーをちゃんと読んでくれてるネ。そう、去年紹介した同タイトルのTV番組をイベント化したものなんだ。場所は錦糸町西武「ザ・プライム」6F。期間はパート1が5月1日から5月11日までだった。(パート2については後述) 内容は、現在までに登場した名作ゲーム機やソフト、めったにお目にかかれないロムの基盤などの展示が中心。そして、目玉は、すぎやまこういち氏と作家高橋源一郎氏の対談だ。会場に行けなかった人のために、誌上リポートすることにしよう。

電視遊戯展覧会、大々的に開催！

ゲームと映画の関係

対談が行われたのは5月6日。対談の前に、芸大生を中心とした「ワークスカルテット」によるドラクエIIIの音楽の弦楽四重奏が演奏され、雰囲気は否応なく盛り上がった。

すぎやまこういち(以下すぎ) 「映画の歴史をたどると、最初は活動写真と呼ばれ、監督から台本、撮影まで全部一人で作っていた。音楽も単なる効果音としてあつかわれてたんだ。しかし、作品の質を良くするために、監督や撮影のそれぞれの分野で才能がある人を集めなくてはならなかった。分業することによって発達してきたわけです」

高橋源一郎(以下高橋) 「素晴しい映画音楽も作られるようになりました」

すぎ「そうです。でね、ゲームも一人で作る時代が終わって、みんなで作る時代になったと思うよ」

高橋「すると、すぎやまさんは、ちょうど時代の変わり目にイイ仕事をしましたネ」



新らしいゲーム小説

高橋「実は、僕もゲーム小説らしきものを書いたことがあるんです。一応作家ですから複雑な話にしようと思ったんですけど、うまく書けなかったんで出してませんけどね。(笑) で、最近、若い作家の書いたゲーム小説を読んだんですけど、これが面白かった。〝山田さん日記〟っていうタイトルなんですけど、ショックをうけました」

すぎ「どんな話なんですか？」

高橋「ファミコン好きの高校生が主人公で、ある日〝山田さん日記〟というソフトを買ったんです。このソフトはアドベンチャーゲームなんだけど、説明書が付いてないからやり方がわからない。それでしょうがないから始めると、いろんなコマンドが出てくる。〝がっこうにいきなさい〟とか〝アルバイトしなさい〟とかね。仕方ないからそのとおりに、主人公が自分で行動する」



すぎ「フン、フン」

高橋「そのうち、〝ははおやがおこりにくる〟なんてコマンドがでると本当にお母さんが、勉強しなさい、なんて怒りにくる。それでゲームを続けていると、現実とゲームの区別がつかなくなるんですよ」

すぎ「現実とゲームが、メタパニしちゃうんだ」

高橋「そうです。この小説は、ゲームの持っているオモシロサのある特殊な要素を、きちんと活字で表現している新しい小説です。本になると思いますので、みなさんも読んでみてください。不気味な気持ちになるから」

〈写真〉ゲームについて、お互いの思いを熱っぽく語る、すぎやまこういち氏(左)と高橋源一郎氏。

ゲームは総合芸術

高橋「僕は、これからはゲームバランスということが、もっと重要になってくると思います。さっきもすぎやまさんが言ったように、ゲームが映画と同じく、製作に多くの人が参加するようになると、それだけバランスをとるのが難しくなるだろうから」

すぎ「そのとおり。ゲームは、映像・音楽・ストーリーを合わせ持つ総合芸術ですから、全体のバランスをとるのがポイント」

高橋「でも、ゲームバランスといっても口では説明しきれないものですからね。ゲームの面白さが口ではいえないように」

すぎ「もうこれは、感性の勝負。カンジるしかないよ」

高橋「ホントですね。すぎやまさんのような豊かな感性を持った人はゲームから離れないでいて欲しい。かくいう僕も、今度ゲームの仕事をしますのでガンバリます」(笑)

すぎ「それはイイ。映画が大きくなったように、好き者が集まって、ゲームの世界も大きくしようよ、エイ、エイ、オーッ！」

と、すぎやまさんが気勢を上げたところで終了。コンピューターゲームの限りない可能性を確信させてくれた対談だった。二人とも、ありがとう。今後の御活躍を期待しています。





●今後のスケジュール●

会場：スタジオ錦糸町(錦糸町西部ザ・プライム6F)

6/12(日)→22(水)
電視遊戯展覧会 PART-2 人物編
——テレビゲームをつくりあげたクリエーターたち——
■AM10:00〜PM6:00 ■入場無料

6/15(水)・17(金)
すぎやまこういち室内楽の夕べ
■PM7:00〜 ■会費 2000円

6/18(土)
電視遊戯懇談会②
——表現メディアとしてのテレビゲーム——
■対談／遠藤雅伸(ゲームデザイナー)
中村光一(プログラマー)
■PM7:00〜 ■会費 1500円

6/19(日)
電視遊戯懇談会③
——テレビゲームのルーツを探る——
■PM3:00〜 ■会費 1500円

NEWS ニュース

私と株式との新しい交際が始まった!!

ファミコンでできる証券取引"サンラインF"

株⇒山崎努⇒"サンラインF"。テレビCMを見たことがある人ならわかりますよね、この関係。でも、"サンラインF"って何?って聞かれて、「はい、それは、ファミコンで最新の株式情報や株価速報が得られ、株式の売買注文ができるシステムです」なんて、答えられる人は、10人に1人、いえいえ、100人に1人もいないでしょうね。

そうなんです。"サンラインF"は山一證券が去年の7月から始めた株式のファミコン通信システムなのです。最近ではシステムアップされた"サンラインF-II"がスタートし、前述の山崎努氏のCMで、今、もっぱらおとうさん達の注目を集めているのです。

サンラインFに加入するには、山一證券との規定の手続き(利用料=年額、30000円)の他に、通信機器として、①テレビ ②ファミコン(ツインファミコン) ③通信カートリッジ、"F"用、「FAMI-NET」(カートリッジ本体+キーボード)14000円、"F-II"用「FAMI-NETII」(+ICカード)17000円 ④電話機(モジュラ・プラグのついたもの)があればOK。ただし、NTTの電話回線を利用するため、契約料800円がNTTに対し必要です。(無料地域あり)つまり、ファミコンをもっているキミ達のおとうさんなら、年間、"F"なら、44800円、"F-II"なら47800円で、自宅に居ながらにして証券取引ができてしまうのです。

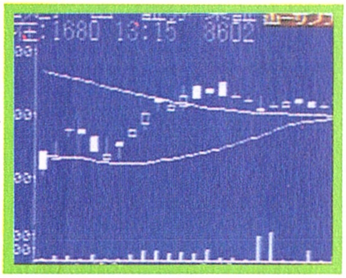


❍テレビ、ファミコン、カートリッジ、電話。これさえあれば、準備OK。開通までは、申込み後約2週間

ところで、"F"と"F-II"の違いは? "F"がカナ文字表示であるのに対して"F-II"は漢字表示になったこと。また"II"はICカードを使っているので、カードを交換すれば、他のネットワークへのアクセスが可能になる(今のところ予定)ことの2点。利用料金はどちらも同じなので、どっちが得かよ~く考えてみよう!!(古い!)

サービス内容は、時価速報/株式指標/株式チャート/個別銘柄情報/ホームトレード山一(株式売買注文等)などなど。おとうさんが涙しそうなラインナップです。

このサンラインシステムは、"F"、"F-II"だけでなく、"E"、"P"のパソコン通信用システムもあるので、パソコンユーザーも見逃せないところ。



▲最新の株価チャートも、リアルタイムでほらこのとおり。("サンラインF-II"より)

詳しい内容のお問い合わせは、☎0120―001234(通話料金無料)山一證券まで。山一證券では、さらに機能アップを図るために新機種を開発中とのこと。となると、野村證券、大和證券も含めて、証券業界のファミコン通信を利用したサービス合戦に拍車がかかるのはまちがいなさそう。とにかく、ファミコンはまだまだ無限の可能性を秘めているのです。

MUSIC ミュージック

注目レーベル、デビュー

ゲームフリーク達のレーベル会社ができたぜっ!その名は『サイトロン・レーベル』。

今までいくつものゲームミュージックレコードを出してきた「ポニーキャニオン」とコンピューターゲームに関するユニークなノウハウを持っている「サイトロン・アンド・アート㈱」が提携してできた会社なんだ。この会社の内容を一言で言えば、最新デジタル映像・サウンドを使ったコンピューターゲームのAVC総合レーベルっていうこと。今まで日本になかったタイプの会社なんだね。近い将来、ホームメディアの中心になると言われている*CD-1(コンパクト・ディスク・インタラクティブ)による新デジタル文化にも焦点を当てているっていうんだ。いち早く21世紀に向けて走り出した会社っていう気がするね。(21世紀まであと12年しかないんだよね)

これからは世界中で同じゲームを体験して、コンピューターで世界中の人々のコミュニケーションが密になる時代が来ると思うんだ。そんな近未来に早くから目をつけた会社って期待できるよね。

「サイトロン・レーベル」がこれから制作する作品は、ゲームサウンドミュージック、ゲーム・シミュレーションビデオ、コンピューターゲームソフトの三種類に分かれている。ただし最新デジタル映像、最新デジタルサウンドを駆使したものだから今までのものとちょっとばかり違うかもしれないね。

*CD-I…従来のCD、CD-ROMを発展させた未来のニューメディア。デジタルオーディオ信号はもちろん、文字データ、画像データが記憶でき、記憶したコンピュータープログラムにより画面を通したコンピューターと対話しながらの利用もできる優れた特長を有している。



NEWS ニュース

米国で大人気、「双截龍」

このコーナーでもアメリカのNES(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM、アメリカのファミコンのこと)人気については何度か紹介したよね。特に今、爆発的人気となっているのが日本でも発売中の「ダブルドラゴン」。ファミコンだけでなく、アーケードでもその人気は目を見はるほど。5月現在、アメリカのアーケードでの人気ゲームのTOP5は、1位「ダブルドラゴン」、2位「オペレーションウルフ」、3位「サンダーブレード」、4位「クォーターバック」、5位「アフターバーナー」の順。ちなみに、日本では、「ダブルドラゴン」は現在20位(アーケード版・テーブル型)にチャートイン。一時の人気は衰えたものの、まだまだ健闘中だぞ。アメリカでは「ダブルドラゴン」タイプのAGが、これからもしばらくの間、話題になりそうな気配だね。

PRESENT プレゼント

堀井さんのP入門書だ

本誌「ドラゴンクエストIIIQ&A」のコーナーでもおなじみ、ドラクエの作者堀井雄二さんが、今度は本を作ったぞ。その名も「コンピュータクエスト」(二見書房、¥750)。ゲームの作り方はもちろん、パソコンの機能やプログラミングのポイントまで、かなり広範囲にわたってのパソコン入門書になっているぞ。これを読めば、パソコンについての知識はもちろん、堀井さんの人柄や考え方にも触れることができちゃうんだ。

ところでこの「コンピュータクエスト」を必勝本読者の中から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区麹町5―5―5 JICC出版局 ファミコン必勝本編集部「コンピュータクエスト」プレゼント係まで送ってね。しめきりは6月17日(金)、当日消印有効。これを読んで、キミも「ドラクエIV」を作ってみてはいかがかな?



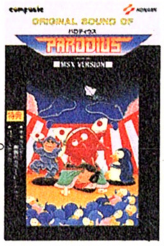
MUSIC ミュージック
アポロンGMの最新作だ

「グラディウス」のパロディーとしてコナミからＭＳＸ版で発売されていた「パロディウス」。その「パロディウス」のゲーム音楽がカセット・テープで発売されたのだ。

ＭＳＸの音源使用で、オープニング・テーマ～セレクト＆スタート!!から第一惑星〔ウル星〕のテーマ《クライム・オブ・センチュリー》、ボスＢＧＭ、そしてエンディング・テーマ～ゲームオーバー!!まで全13曲だ。

これまでも「グラディウス」、「沙羅曼蛇」のゲームミュージックをリリースしてきた、アポロンからの発売で、その名も〝オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス・ＭＳＸ版〟。

ロゴ・ステッカーとキャラクター解説書付カラーピンナップのおまけがついて1000円で只今発売中。「グラディウス」ファンはお店へ急げ。



FANCLUB ファンクラブ
不朽の名作「アキラ」

「アキラ」が長編アニメになり、この夏（７月予定）劇場公開されるのに先立ちＦＣ会員を募集します。またＦＣ特典のホログラムテレカを本誌読者15名にプレゼント。年内にはファミコンにもなるから注目してね。

入会希望者はハガキに住所、氏名(フリガナも忘れずに）生年月日、電話番号を明記の上、〒167－91 東京都新宿区牛込郵便局内 私書箱168号「アキラファンクラブ」入会案内係

テレカ希望者は上記の住所で「アキラファンクラブ」ファミコン必勝本読者テレカプレゼントまで。



TELEPHONE テレフォン
TA、はやくも第8弾!!

人気のテレホンアドベンチャー、第８弾は「魔界横断ドラゴンラリー」に決定。トライアスロンレースを舞台に操り広げられる冒険アクションだ。

電話番号は、東京:03(236)9988／札幌:011(821)9000／新潟:025(267)7000／長野:0262(35)8000／京都:075(751)7700／広島:082(252)0000／福岡:092(473)4040

実施期間は5／8～8／7だ。同名のアドベンチャーブックも同時発売だよ。

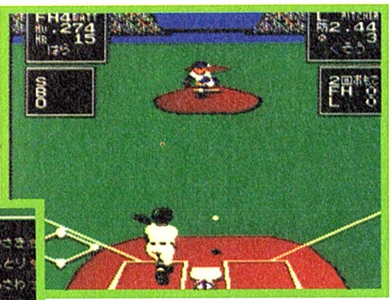


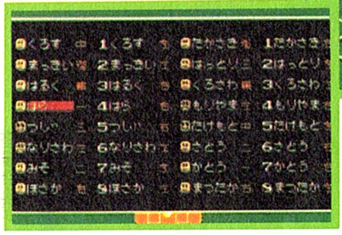
PRESENT プレゼント
「究極ハリキリ」を10名に

６月28日、タイトーから発売される「究極ハリキリスタジアム」。今、編集部には、タイトーが作ってくれた必勝本オリジナルチーム「ヒッポンズ」が入っている特別バージョンがあるんだ。

さて、そこで問題です。「ヒッポンズ」の4番はファースト原です。この「原」とはいったい誰のことでしょう？ ①もちろん巨人の偉大な４番原 ②サザンの桑田くんの奥様 ③ファミリージョッキーNo.１の勝負師 ④ただのヤクザ

わかった人は、ハガキに答えの番号を書いて、今すぐ必勝本編集部「原って誰？」係まで送ってね。抽選で10名に「究極ハリキリスタジアム」（市販バージョン）をプレゼント。しめ切りは、６月17日当日消印有効。





❍４番の「はら」は待つのが苦手。だから、いつでも初球打ち。トホホトホホのホッホ
❍「はるく」「つじ」の巨砲を前後にしたがえてヒーロー「はら」がやってくる。キャー!!

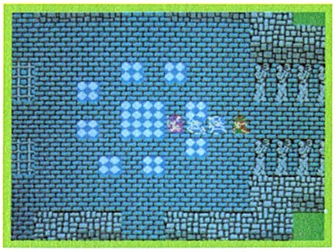
BOOK ほん
MSXはこれにオマカセ!

「ＭＳＸマガジン」(アスキー）の人気連載(5月で終わっちゃったけど)、「ウーくんのソフト屋さん」が別冊になって発売中だ。全編に渡って桜沢エリカさん（最近ではＣＭでも御活躍）のイラストが個性を発揮してくれている。ウーくんのわかりやすい解説で、難解プログラムも楽勝だ。「ウーくんのソフト屋さんSPECIAL」と合わせて、楽しめば、キミはもうＭＳＸ通!?



EVENT イベント
ドラクエの世界をクラシックで!

「第２回ファミリークラシックコンサート」が、８月29日に開かれるぞ。昨年の末に開かれた第１回目に続いてのこのコンサート。行った人もいると思うけど、このコンサートはただのクラシックコンサートじゃないんだ。第１回にひき続き、「ドラゴンクエスト」のＢＧＭをファミリークラシックオーケストラが演奏してくれるんだ。今回のプログラムは、前回の交響組曲「ドラゴンクエストⅠ、Ⅱ」に加えて、交響組曲「ドラゴンクエストⅢ」、プロコフィエフの「ピーターと狼」となってる。司会、ナレーターは、ドラクエＢＧＭの生みの親「すぎやまこういち」氏だ。作曲時のエピソードなんかも聞けるかもね。料金は、Ｓ席￥4000、Ａ席￥3500となってるぞ。コンサートは、品川区のゆうぽうと簡易保険ホールで、午後２時と６時の２回。６月14日に発売だよ。問い合わせは、ＦＣＣ事務局03(770)3464、チケットぴあ03(237)9990、チケット・セゾン03(980)9990まで。





TELEVISION テレビ
〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日夜６時～６時30分

6/8 〝マイケルに挑戦〟は待望の「キャプテン翼」が登場。〝情報局〟では「スケバン刑事Ⅲ」で人気急上昇の池上晃一君が「ツインビー」の妙技を見せてくれるぞ。〝攻略塾〟は「信長の野望」の最終回だぞ。

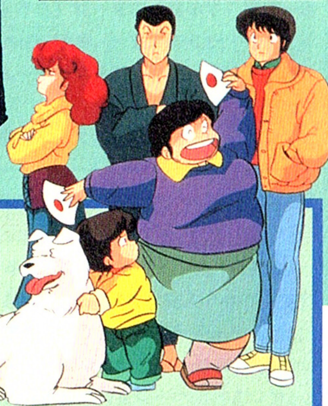
6/15 〝挑戦〟コーナーは〝燃えろ!!プロテニス〟。〝情報局〟はマイケルがおもちゃ屋さんへおじゃまして、今人気のソフトをバッチリレポートしてくれる。〝攻略塾〟は「聖闘士星矢 黄金伝説完結編」だ。

AVG大特集

るーみっくわーるどが再びファミコンに!!

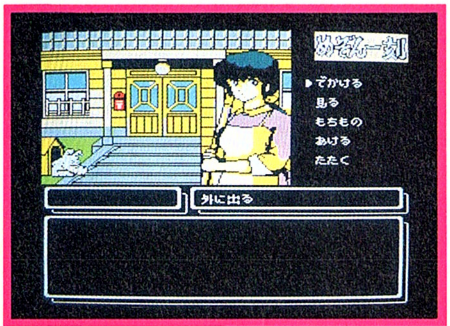
めぞん一刻

カセット（2M+64K）
ボーステック
7月下旬発売予定
¥5900
バッテリーバックアップ



ボクらの前から姿を消していったいどのくらいになるだろうか？　あの一刻館の響子さんが、ファミコンゲームになってふたたび帰ってきた。しかも、ストーリーはオリジナルだからファンも必見なのだ！

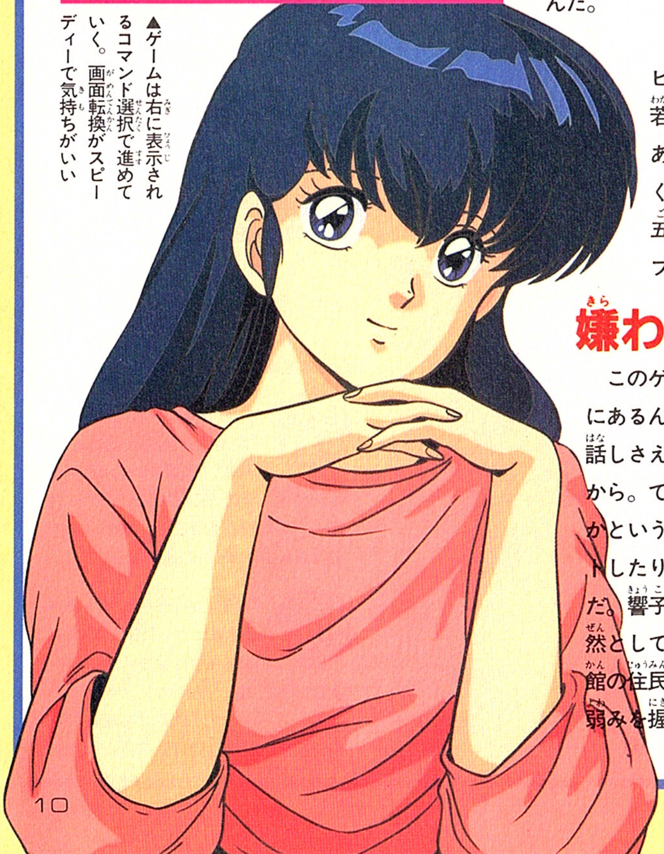
五代&響子のラブ・アドベンチャーの行方は？



▲ゲームは右に表示されるコマンド選択で進めていく。画面転換がスピーディーで気持ちがいい

これは一刻館５号室の住民の五代君が管理人の響子さんの心を射止めるまでのラブ・アドベンチャーゲームなんだ。でも、その道のりは長い。一刻館の住民に悩まされ、恋敵の三鷹やこずえちゃんの乱入に愛を妨げられ…なんて障害がいっぱい。でも、五代君の愛は本物！　響子さんの中にある亡き夫・惣一郎の思いをふっきらせて、彼女の愛を獲得するんだ。

ゲームはコマンド選択方式でスピーディーに展開し、いつまでも若く美しい響子さんは魅力的。さあ、キミもひさしぶりのるーみっくわーるどをエンジョイしよう。五代君の住む一刻館５号室からラブ・アドベンチャーのスタートだ。



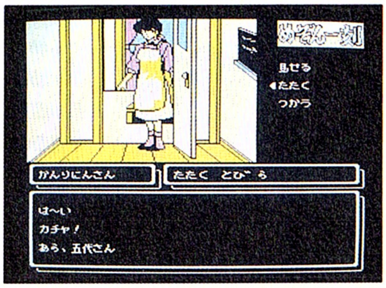
STORY

「出てゆく、出てゆく」と五代君が叫んで一刻館を出ようとしたところから、この物語は始まったのであった。四谷さんや一の瀬のおばさん、朱美さんが引き留め工作をしているところへ、新しい管理人の音無響子さんが出現。「出て行くんだったら早目に断わっといたほうがいいよ」という一の瀬のおばさんに応えて五代君「誰が出ていくと言いました」。

こうして五代君と響子さんのラブ・ストーリーの幕が切って落とされたのでした。しかし、その道のりは遠く果てしない。難関を突破して、愛を獲得するのにマンガでは15巻もかかったのだが……、さてゲームでは…いつかな!?

嫌われちゃダメ、ご機嫌取りがポイントだ

このゲームのポイントは御機嫌取りにあるんだ。響子さんに嫌われたら、話しさえしてもらえなくなってしまうから。では、どうやってご機嫌とるかというと、電話したり、プレゼントしたり、届けものしたりするわけだ。響子さんにご機嫌取るのは当然としても、やっかいなのが一刻館の住民たち。みんな五代君の弱みを握っているから、ご機嫌取っておかないとそれはもう大騒ぎ。食べ物と酒でご機嫌度をアップさせて、一刻館名物大宴会でパッともりあがってやっぱり大騒ぎ！



◀管理人さんのご機嫌を損ねると、管理人室へ入れてもらえなくなってしまう。そんなときは電話をしよう

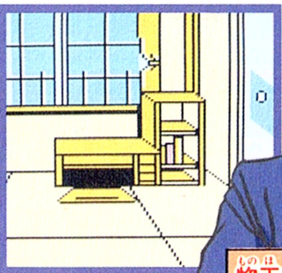
一刻館とゆかいな住民たち

マンガでおなじみ、名脇役の一刻館の住民たちって五代君にとって悩みの種なんだけれど、ほんとはみんないい人ばかり。でも、上手に接しないと意地悪されてしまうのだ。というわけで、住民の性格や特徴をよっく覚えておかなくちゃだめだ。部屋番号は名前と連動しているからわかりやすい。2号室と3号室は空いているんだけれど、3号室は三鷹が入るのかな？　トイレがセーブとロードの場所ってのがいいネ。



屋根裏部屋

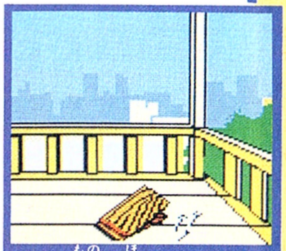
▲ここは一刻館に取り付けられている時計の内部。ここで誰に会えるかな？



5号室・五代裕作

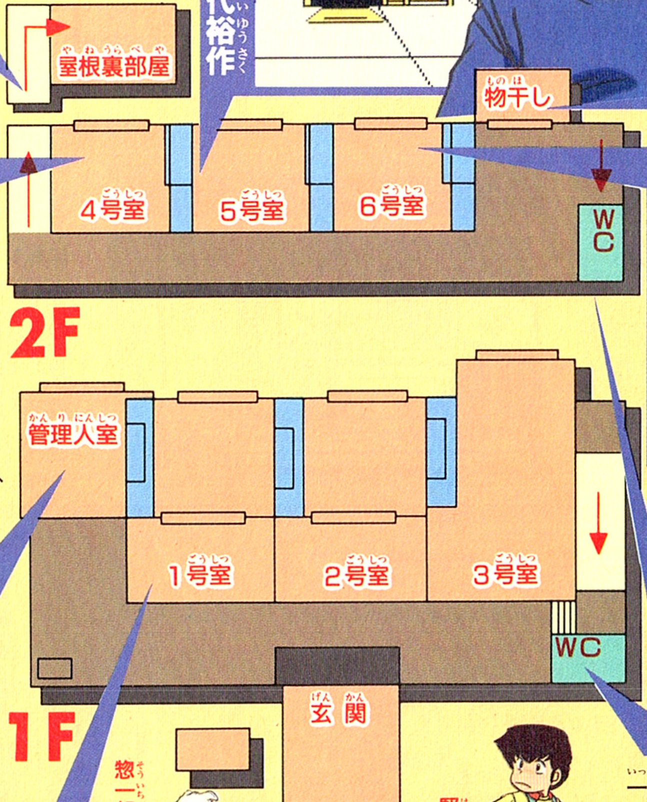
▶主人公の五代君の部屋なのだ。スタートはここから。宴会の場所でもあるのだ





物干し

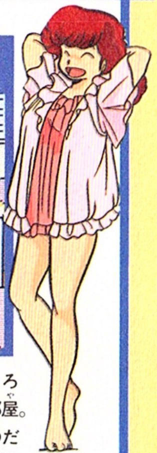
▶物干しなんだけれど、何もしてない。でも、代わりにくぎと板があるから取っておこうね

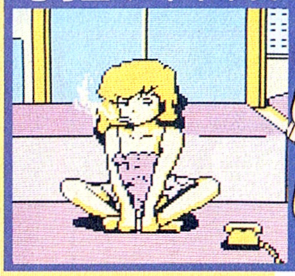




4号室・四谷さん

▲魔訶不思議な四谷さんは、壁に穴を開けたり、押し入れに入ってのぞきをしたりで神出鬼没。でも、アイテムいっぱい持ってるよ





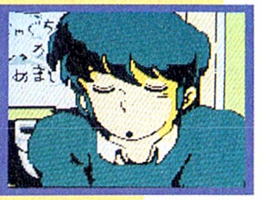
6号室・六本木朱美

▲6号室はセクシーで目のやりどころに困ってしまう六本木朱美さんの部屋。スナック茶々丸のホステスさんなのだ



管理人室・音無響子

▲ちょっと奥まったところが管理人の響子さんがいる部屋なのだ。中に入れてもらうには機嫌を取らなきゃだめだ



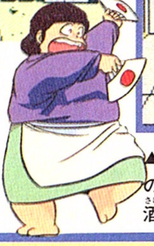
トイレ

◀トイレはセーブとロードの場所だ。ドアをたたかないと開かないのだ

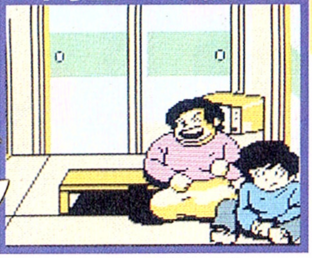






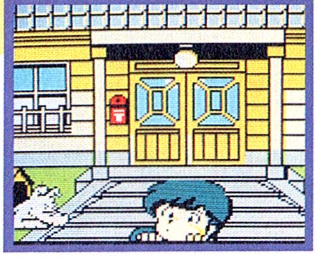


▲管理人室の窓の外に物干しがあって、響子さんの下着が干してあるぞ♡



1号室・一の瀬花江

▲ここは一の瀬さん親子の部屋だ。この一の瀬さんは大の酒好きでいつでも酒ないかいってねだってくるんだ



玄関

▲ここには響子さんの亡き夫と同じ名前の犬・惣一郎がいるんだ。ぼさっとしているようだけど役に立つ犬なのだ

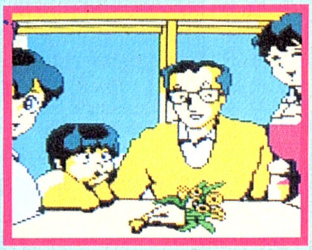
一刻館のレイアウトは頭に入ったかな。一刻館の中は何度もいったり来たりすることになるからね。それから、ゲーム中は時間の流れがあって、何度か移動して時間が経つと、玄関に取り付けられている郵便受けに手紙が入っていることもあるから見逃さないように。

それから、この一刻館には秘密というか謎がいっぱいあるんだ。たとえば無人の2号室、3号室、四谷さんや五代君の押し入れ、屋根裏部屋、惣一郎の役割、響子さんの部屋の写真etc.。こんな謎を1つ1つ解いていかないと響子さんの愛までいきつくことはできないぞ。その他にも、おもしろ隠れキャラやおたのしみグラフィックもいっぱいあるからね。

ちょっと外へ出てみよう!!

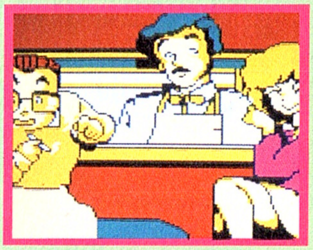
一刻館の玄関を出て、外出してみよう。一刻館の秘密を解くカギは意外なところに隠されていることもあるのだから。気のいいマスターのいるスナック茶々丸、どこかで見たこともある美人がレジのスーパー、何にもないようで思わぬ人と出会うことができる時計坂駅、こずえちゃんのいる七尾家そして惣一郎さんが眠っているお墓。ゲームの後半になると惣一郎さんの実家音無家へもいけるようになるぞ。

七尾家



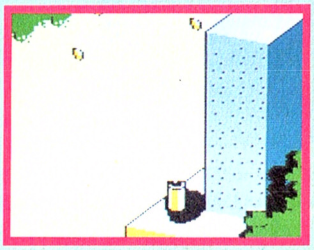
◀五代君のガールフレンドのこずえちゃんがいる。ここでお花をもらえるんだ。こずえちゃんの部屋に誘われたらどうしよ！

茶々丸



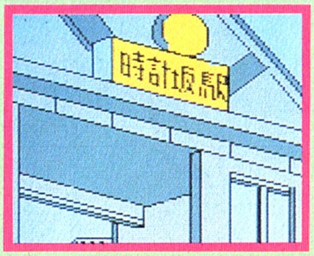
◀ここのマスターはとってもいい人なんだ。でも、酒屋のおやじがとってもいやみ。お酒はここで調達するんだ

惣一郎さんのお墓



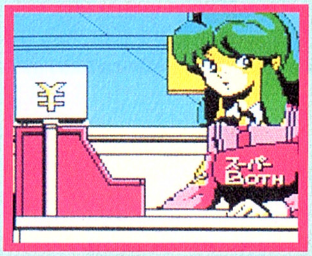
◀ここが響子さんの夫だった惣一郎さんのお墓。ちょっと殺風景でさみしいね。響子さんが訪れる頃はエンディング間近

時計坂駅



◀一刻館の電話はみんな聞き耳たてているので危険なのだ。その点ここの電話が一番安全。坂本と会うのもこの場所だ

スーパー



◀ここで一刻館の住民のご機嫌取り用の食料を買おう。お買い得品は即席ラーメンだ。店員をたたくと誰だか正体がわかるぞ

このゲームには落とし穴がいくつか仕掛けられているんだ。こずえちゃんのいる七尾家にも1つある。それがこずえちゃんの誘惑だ。でも、こんな落とし穴なら1度は落ちてみるのも悪くない。一刻館でセーブしてぜひキミもこずえちゃんの部屋へ…。それから茶々丸のマスターはとってもいい人なんだけれど、酒屋のおっさんがいないときでないと助けてくれないのだ。

五代君を悩ませる人たちじゃ

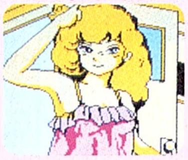
五代君が響子さんのご機嫌を取ってやっと管理人室に入れてもらえたというのに、世の中にはせっかくの2人だけの空間に割り込みたい人が多いらしく、そのたびに五代君はじだんだを踏むことになってしまう。くやしいけれど、これが試練というもの。中には管理人室についてしまう人もいて大変！　管理人室に入ってくることはないんだけれど、四谷さんもくせもので、ご機嫌斜めの時は物干し台の扉を閉めちゃったり、はしごをはずしたりするから注意なのだ。

一の瀬花江



「あぶないねぇ、管理人さん、こういうのと2人きりになっちゃいけないよ」

六本木朱美



「管理人さん、トイレのドアがおかしいの。ちょっと見てくんない、叩かないと開かないの」

七尾こずえ



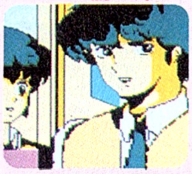
「こんにちわ～。五代さんお邪魔してませんか。ねえ、五代さん、家へ遊びに来てよ」

音無郁子



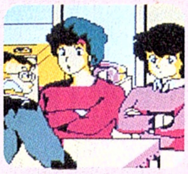
「おにいちゃん郁子に勉強教えて！おにいちゃんに見てもらうと、きっと進むと思うの」

三鷹瞬



「キミ、遠慮してくれないか、ボクは音無さんに大事な用があるんだ。しつこい男だなぁ」

響子さんの両親



「本当に誰に似たんだか。とにかく一刻館はやめてもらいます。あたし管理人やめません」

こちらは助けてくれる味方です

五代君を悩ませる人も多いけれど、助けてくれる味方だっているものだ。マンガでは悪友だった坂本はお金が無い時に電話するとお金を貸してくれるし、茶々丸のマスターは酒屋のおっさんがいない時はお酒をつけで売ってくれるし、マスターが1人だけの時はお金も貸してくれるんだ。

茶々丸のマスター



「五代君も大変だねえ、困ったことがあったらいつでもいってきなさいよ」

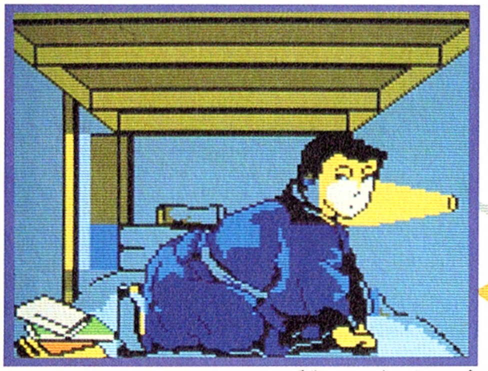
坂本君



「よう五代、金3000円でいいか？お前も苦労しているんだな、お互い様だけどな」

めぞん一刻名場面珍場面集だぁ!!

このゲームはアドベンチャーを楽しむほかに、グラフィックを楽しむという楽しみがあるんだ。随所におもしろグラフィックが挿入されているから、一直線にエンディングに向かうのではなく（そんな人はいないと思うけれど）、けっこう寄り道したり、変なコマンド入れてみたりすると意外なモノが飛び出すかもしれないぞ。そんな名場面・珍場面を楽しみながら響子さんに迫っていこう。



▲四谷さん得意ののぞきシーン。五代くんの押し入れを開けて中に入ると四谷さんが4号室をのぞいているんだ。いったい穴の向こうに何が見えるのかな？　ここには四谷さんがよろこびそうなものがあるぞ

飲めや歌えの大宴会だぁ〜

▼一の瀬のおばさんはお酒が大好き。だから、お酒をプレゼントするといつしか大宴会が始まるのであった。宴会が始まると食料全部食べられちゃうのだ





▲おっとこれは危ない、五代君のわいせつシーン。マンガでは響子さんにビンタされるんだけれど、このゲームでは屋根の上での妄想シーンなのだ。屋根の上には響子さんのブラもあるぜ

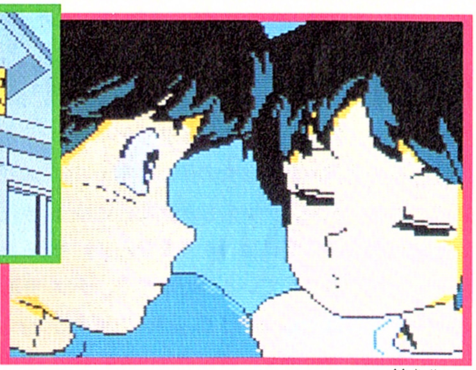
まさかまさかのキスシーン



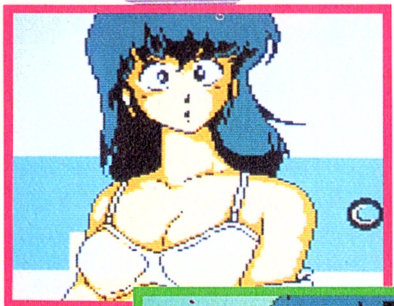
◀まさかそう簡単に響子さんとキスができるなんて。しかも、押し倒すなんてウッソーと思ったらこれも五代君の妄想シーンでした



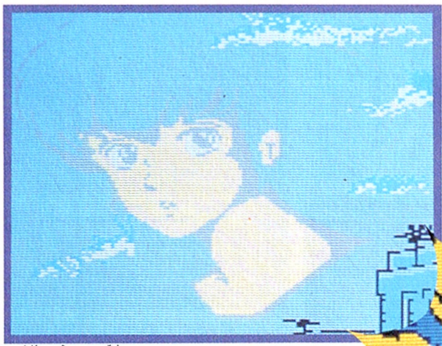
▲後半になると五代君のばあちゃんが登場するんだ。ばあちゃんも宴会大好きだから酒を出せばすぐ宴会！でも、こずかいくれたりで五代君の味方になってくれるんだ



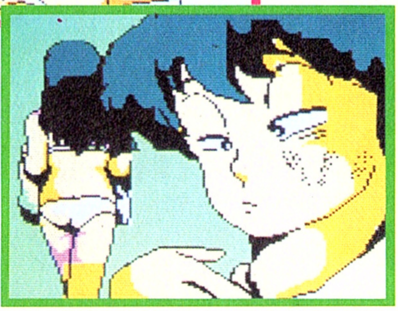
▲こずえちゃんの七尾家でお話ししていると、こずえちゃんが五代君を誘惑するんだ。ついエッチ心を起こしてこずえちゃんにちょっかい出すと思わぬエンディングが…



◀これは妄想ではなく現実！ノックしないでとびらを開けると響子さんの下着姿が。ご機嫌を損ねるけれど、ぜひ見てみたいシーンだね、むふ♡

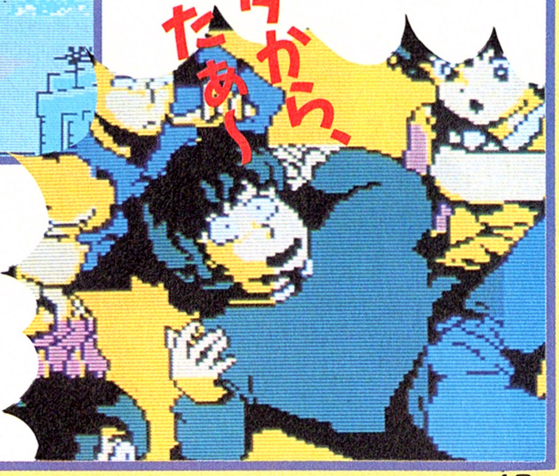


▲窓を開けて空をながめると、むーん、これは美しい響子さんの姿が…。もちろんこれは五代君の妄想だけど。ベランダでも見ることができるけれど、四谷さんがとびらを閉めちゃうこともあるぞ



▶響子さんのびんたシーンには2つある。1つは洋服バージョンで、もう1つがこの下着バージョンだ。下着シーンの次がこのシーンだ

ベランダから、落ちたぁ〜



▶ベランダや屋根の上にいると四谷さんがとびらを閉めたり、はしごを外したりすることがある。こうなったら飛び降りて、ゲームオーバーになるっきゃない

浪花の爆弾娘、じゃりン子チエ登場!!

じゃりン子チエ

カセット(3M)
コナミ
7月15日発売
価格未定





マンガでおなじみの「じゃりン子チエ」がAVGとして登場したぞ。ファミコンになってもチエちゃんはいつものように元気いっぱい。爆弾娘チエと不良親父テツを中心に繰り広げられる大阪・コミカル・人情・ギャグ・AVGはこの夏期待の新作なのだ。

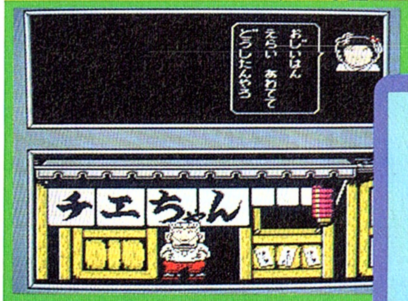
不良父親テツが家出した!?
元気少女チエの
家族仲直り大作戦!!



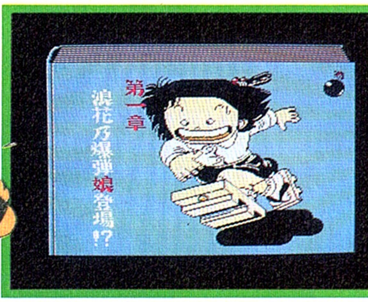
パワフル、根性、そしてバイタリティーと浪花っ子の典型みたいな女の子、竹本チエ。とんでもない父親、テツのおかげで、ホルモン焼屋(東京の人間にはわかりません!)をひとりで切り盛りしているのだ。そう、テツは酒とタバコはやらないけど、バクチが大好き。当然働かないので、チエにこづかいをねだるありさまだ。そして、母・ヨシ江。なんでテツと結婚したんだか分らないほどよく出来たおかあさんなのだ。

そんなチエの一家と、おじいはん、おばあはんや友達のヒラメ、猫のコテツなどさまざまな人物が入り乱れてゲームは進んでいく。

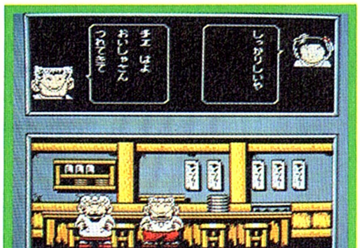
さて、肝心のストーリーはというと、まずおじいはんがチエの家へ息せききってやってきたことからはじまる。おばあはんに何かあったらしいのだ。なんとおばあはんはギックリ腰になってしまったらしい。医者を連れに行くチエ。そこから事件は大きく広がって、テツの家出へと発展していく。テツを連れ戻すためチエは走る! 走る!



▶大あわてのおじいはん。どうしたのか事情を聞かなくっちゃ



▲第1章のはじまりっ。それにしても、原作のマンガとそっくりだ!



▶ギックリ腰になったおばあさんのために、医者を呼んでこよう

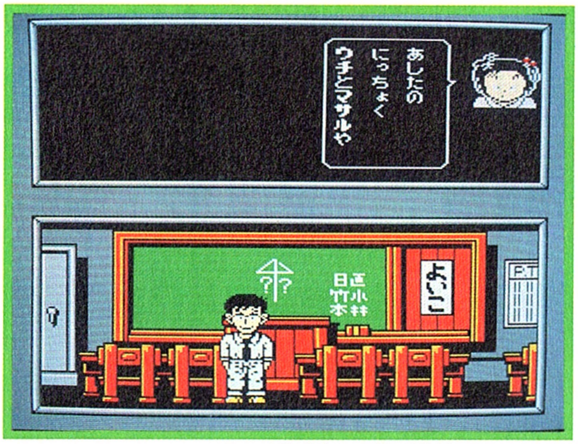


じゃりン子チエはマンガです

マンガのキャラを使ったゲームってのは今までにもたくさんあったけど、これほどマンガっぽい(?)ゲームはなかった。AVGは画面レイアウトが固定されてるのが普通なんだけど、このゲームでは情景に応じて画面レイアウトが変わる。マンガのコマ割り感覚ってわけなのだ。メッセージが"ふきだし"に収められていたり、"ト書き"風に処理されたりするのもマンガっぽい。グラフィックだってオリジナルを忠実に再現しているし、360°フルスクロールなんていう荒技もある。なによりもグラフィック画面の大きさ(約½画面)と質感は感動もんなのだ。

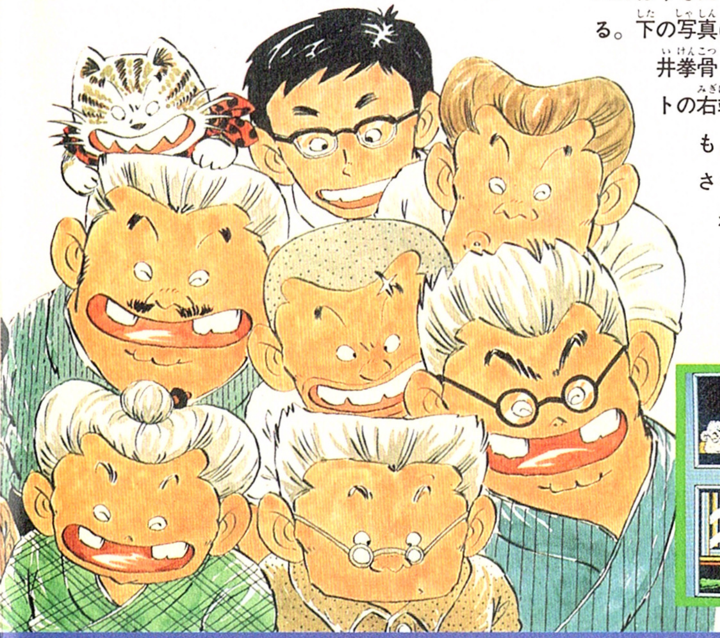


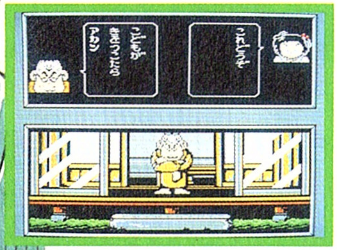
▶チエの担任・花井先生。明日の日直は、チエとマサルのようだ



下町らしく、舞台も気どったところが出てこない。チエの店やおばあはんの店、派出所や小学校などボクたちにも身近な場所ばかりだ。グラフィックが良く出来てるし雰囲気バッチリだよね。

もともと登場人物が多い原作だけに、ゲームのほうもたくさんのキャラクターが登場する。下の写真はそのひとり、テツの恩師の花井拳骨（スゴイ名前）だ。左のイラストの右端にいるキャラだ。それにしてもよく似てる。背景などのキレイさも含めて、グラフィック面ではかなりのものだよね。さすがは3Mロム。こういう使われ方なら納得いくね。

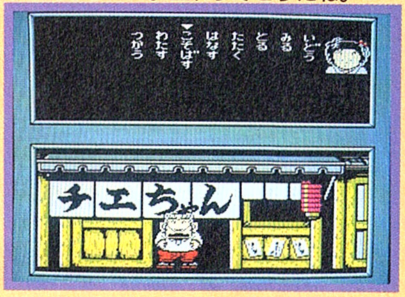


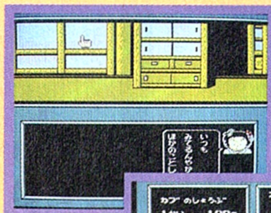


▲なかなかガンコそうなキャラだ。テツが恐れるのも無理ない？

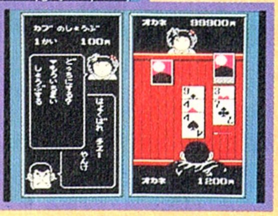
ぎょうさんコマンドもあります

AVGにコマンドがあるのは当たり前、なんだけど、このゲームにはヘンなコマンドも入っているのだ。“こそばす”（くすぐることね）なんてのもある。“みる”ときはカーソルが出て、調べるところを指示してくるし……。至れり尽せりだね。





▶コマンド“みる”を選ぶとカーソルが出る。これで見る場所を決定

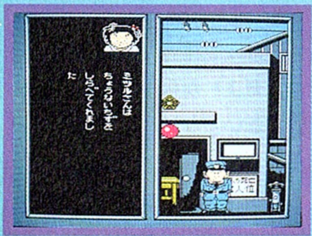


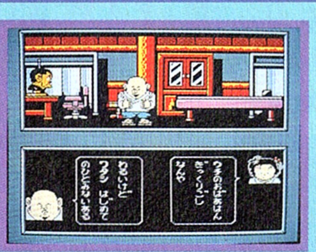
▶おいおい、小学生がオイチョカブなんかしてもいいのかな。ま、いいけどね

このゲームは、全部で3章構成になっているんだ。第1章は左ページにあるようにチエたちの紹介をかねていて、主人公（というよりゲームを進めるキャラクター）はチエちゃんだ。ところが、第2章、第3章は進行キャラがチエちゃんじゃなくなるのだ。

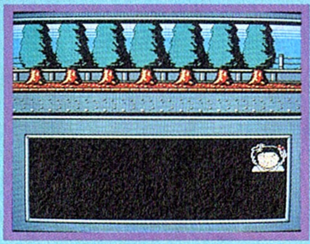
第2章の主人公はコテツ。チエの飼い猫だ。原作でもコテツがメインの話しがあるように、猫の視点と考え方(?)で進んでいくのだ。

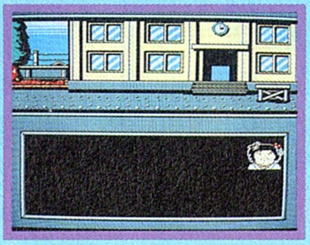
そして第3章はチエが探しているテツが進行キャラになってしまう！　どんな展開なのかはここでは言えないけどね。これらの3つの章があり、その中での最終目的がテツを家に連れ戻すことなのだ。バラエティーに富んだ展開を期待しちゃおう！





▶ただのメッセージじゃなくて、チエの顔と吹き出しの中に入っているのがいいよね





▶写真で見るとわからないけど、すごくスムーズにスクロールするのだ



▲このゲームはパスワードコンティニュー



リサの妖精伝説

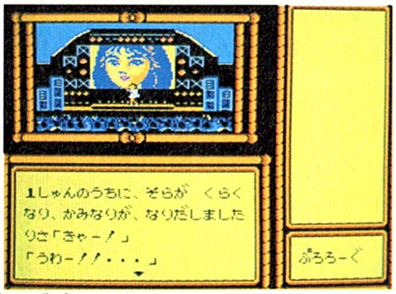
RISA TACHIBANA

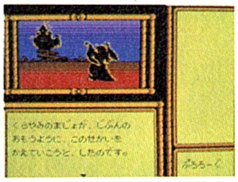
ディスク
コナミ
6月21日発売
¥3500

任天堂が中山美穂なら、コナミは現在人気急上昇中の立花理佐だいっ！ てなワケで立花理佐ちゃんをモデルにとったAVG"リサの妖精伝説"が登場だ。ふしぎな世界を舞台に、キミと理佐ちゃんの冒険がはじまるぞ。

ゲームの中でリサと冒険に旅立とう

ある日、立花理佐ちゃんのコンサートに来ていたキミは、突然現れた黒雲によって、見たことのない世界へ飛ばされてしまった！ そこにはなんと、理佐ちゃんもいっしょに飛ばされていたのだ。そして、キミと理佐ちゃんの前に現れた妖精（理佐ちゃんにそっくり！）がこの世界へ呼び寄せたことを知った。妖精はキミたちに、この世界の悪の源、魔女に倒すように頼んのだ！







キミと理佐ちゃんは、魔女を倒す冒険の旅に出る。もとの世界に戻る日は、いつになるのだろう……。

立花理佐！なのである

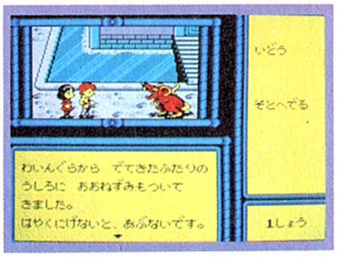
昭和46年10月19日生まれの17歳。アイドルとしての人気と活躍はみんなも知っての通りだ。このゲームに関しては、ただのゲームキャラだけじゃなく、電話やテレビ、ラジオなどさまざまなメディアに登場して、ヒントを教えてくれたりするのだ。そういった点も、このゲームの楽しみのひとつなのだ。ワクワクするでしょ。





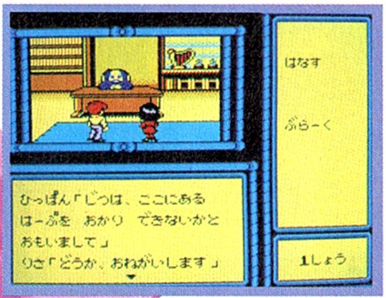
メルヘンチックな世界を救えるかな？

舞台と物語はファンタジックに展開する。魔女を倒すために必要な3つのアイテムを探して、冬の街や森の中など、さまざまなところをさまようのだ。そこには手強い敵や、謎めいたドラマがいっぱいある。理佐ちゃんといっしょの冒険はきっと楽しいはずだ！



▶キミたちの前に大ねずみが！ どうしたら退治できるのかな？

理佐ちゃん（本人だよ）から送られるヒントも重要。聞き逃さないように！ というわけで、クリアする頃には、キミも立派な立花理佐ファン！



▲魔女を倒すために必要なハープがある。でもタダでは貸してくれないのだ



◀手に入れたハープは弦が一本切れていた。修理するためにはユニコーンの力を借りるしかないのだが……

HOT

ジトジトとイヤな雨が降るこの梅雨時。暗くなりそうな気分をＦＣで晴らそう。ホット・ゲーム・スキャナーを参考にして。

ヒットラーの復活 ―― 18
不如帰 ―― 22
カケフくんのジャンプ天国スピード地獄 ―― 24
1943 ―― 26
スーパーブラックオニキス ―― 28
グレートタンク ―― 60
真田十勇士 ―― 62

GAME SCANNER

カセット／カプコン／7月下旬発売予定／価格未定

THE RETURN OF HITLER

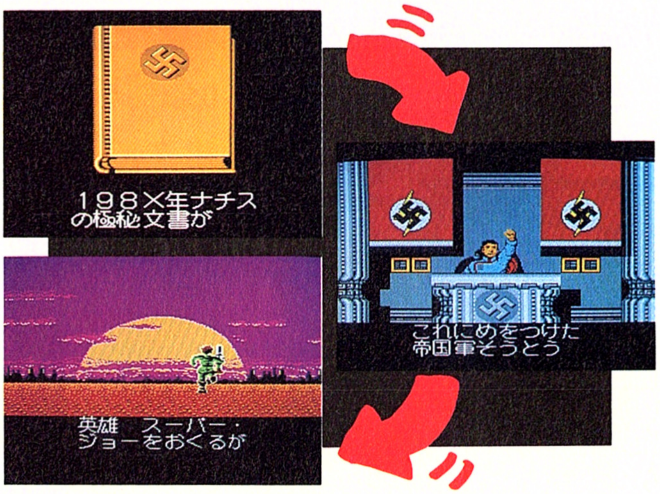


ヒットラーの復活 トップシークレット

最近、流行のRPGやSLGなんかには脇目もふらず、AG一本ヤリのカプコンがおくる超自信作がこれ、「ヒットラーの復活」。これを名作と言わずして何を言わんか。ボクが絶対にお勧めのゲームです。

文／響 あきら

スーパー・ジョーを救いだし、帝国軍の野望を打ち砕け!!



サブタイトルにあるように、このゲームは〝トップシークレット〟という名のビデオゲーム版からの移植だ。とは言っても「ヒットラーの復活」の場合、移植されたのは操作方法と設定、それに敵キャラの一部で、ゲーム構成は全く違う仕上りになっている。つまり、トップシークレットのおいしいところだけを取り入れて、再び練り直されたゲームというワケ。これで面白くないワケないよな。じゃ、まずストーリーから。

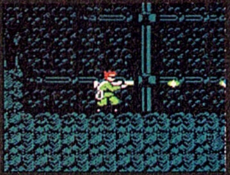
1980年代後半、ナチスの極秘文書が発見され『アルバトロス計画』という実現に至らなかった計画があることを人々は知った。その『アルバトロス計画』の全貌を記した極秘文書が帝国軍総統ワイズマンの手に渡ったことを知った連邦軍は、文書を奪い返そうと英雄スーパー・ジョーを帝国に潜入させたが連絡がとだえてしまう。この事態に対して連邦軍はジョー救出部隊を編成し、再び帝国への潜入作戦を実行に移した。

その救出部隊の一人、ラッド・スペンサーが本編の主人公である。

まずは操作方法

下で説明しているⒶ、Ⓑボタンと✚字キー以外に、セレクトボタンはアイテム使用、スタートボタンはポーズ&マップ表示となっている。

弾を撃つ[Ⓑボタン]



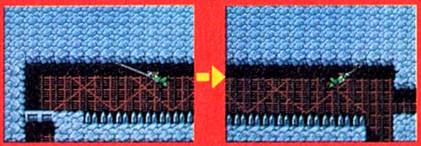
降りる時に選んだ銃で弾を撃つのがこのⒷボタン。選んだ銃によって撃てる弾が違う(次のページの武器を見てネ。)移動中に敵と接触して展開する〝戦場の狼もどき〟でもⒷボタンで弾が撃てる。

ただし、横画面で、ワイヤーにぶらさがって左右にゆれている間は弾を撃つことができない。



ワイヤー[Ⓐボタン]

移動する



斜めにワイヤーをかけて振りの反動でジャンプしたり、上にワイヤーを投げてワイヤーを縮め上に登ったり、連続かけによる空中移動と✚字キーとワイヤーだけで、実にさまざまな移動法がある。移動法にこそこのゲームの面白さが集約されているのだ。

アイテムを取る



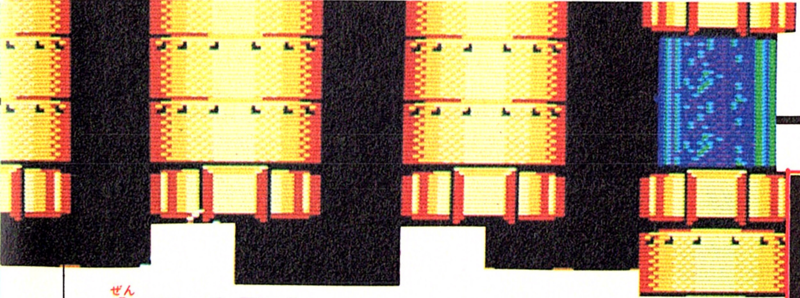
敵が置いていった弾丸や取りにくい位置にあるアイテムをワイヤーで取る。

敵を突く



倒すことはできないが、ワイヤーで突いて敵を足止めにできる。また弾も防げるゾ。

エリア0から12まで、いろんなルートがあると思うけど、ボクのお勧めのルートはこれ、0→1→13→4→5→15→16→2→3→6→14→8→19→9→17→地下道→7→18→10→11→12という具合。ノーコンティニューで所要時間は1時間10分といったところ。



全アイテム

アイテムは中立地帯やエリアクリア時に入手できる〝サブ画面でのアイテム〟とパラシュートで運ばれてきたり、敵を倒すと出現する〝その他〟に分けられる。〝サブ画面でのアイテム〟の特殊武器はスタートボタンで使用できるのだ。

武器

ノーマル銃



◀最初から持っているのがコレ。2連射できるけど威力は弱い

ロケット銃



◀連射できないが威力はノーマル銃の10倍と超強力。一番使いやすい武器

ワイド銃



◀射程距離が短いけど、4方向同時発射ができてドラム缶等を突き抜ける

マシンガン



◀Ⓑボタンを押すと、前3方向へバラバラッと3連射してくれる

3-WAY銃



◀前上下の3方向に同時に弾を撃てて床も突き抜けるが、威力が弱い

防具



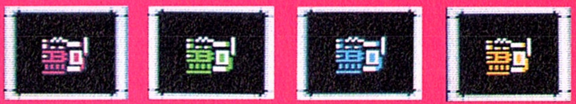
ペンダント	ヘルメット	防弾チョッキ
▲敵の弾を1回だけハネ返しくくれる	▲敵の弾を3回ハネ返してくれる	▲受けるダメージを半分にしてくれる

特殊武器



照明弾	薬	許可証	アイアンブーツ	連射装置
▲周囲を明るくしてくれる(エリア4で必要)	▲各プレイヤーにつき1回体力を満杯に	▲中立エリア14に入る時に必要となる	▲相手をケリ倒せるけど、ほとんど役立たず	▲ノーマル銃に連射機能が付くけど意味ナシ

通信器



α	β	γ	δ
▲最初からある通信機。1、4、5エリア用	▲エリア16にある。2、3、6エリア用	▲エリア14にある。8、9、7エリア用	▲エリア15にある。10、11、12エリア用

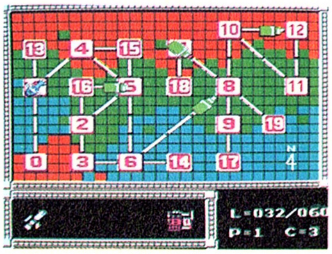
✖その他✖



弾丸	パウ	体力回復剤	1UP
▲これを一定個集めると体力の上限がアップ	▲取ると一定時間、周りを玉が回転してくれる	▲特殊武器の薬と同じ効果。取れば体力満杯	▲エリア1、3、4、6、9、15にあるヨ

最初はムズカシイ!!だから……

一度プレイするとヤメラレナイ、トマラナイ的面白さがあるこのゲームだけど、コンティニューの軌道にのるまでの、最初がちょっとムズカシイ! そこで最初の部分、ゲームがコンティニュー可能になるまでについての攻略をしちゃうぞ。



▶これがマップモード。エリア移動中にヘリコプター(自機)が緑のトラックと重なると、戦場の狼もどきがはじまるっ!!

まずはコンティニューを可能にするためにはあるアイテムが必要なんだ。そのアイテムとは、敵と接触すると展開される〝戦場の狼もどき〟で楯を持った敵兵かジープを倒すと出現する鷲マーク。これを取れば、コンティニュー回数が1回、2回……と増えていくワケだ。では、いつこのアイテムを取りにいけばよいかというと、エリア1クリア直後がベストだね。一番最初は体力ゲージが0のため戦場の狼もどきはかなりツライ。ところがエリア1クリア時には、弾丸は30個以上は集まっているハズだから、体力ゲージも3個以上あって、ラクに戦場の狼もどきで戦えるヨ。



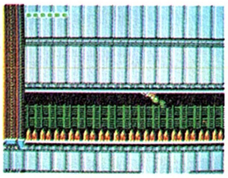
▲楯兵は正面をさけて、横や斜めから攻撃



▲ジープは接近して連射。撃たれる前に倒す

戦場の狼もどきは3種類ある。コンティニューアイテムを持っている敵だけ倒して、他のザコを無視して走り抜けたほうがいい。

弾丸を集めることも大切。最初は5コ集めれば体力ゲージを、ひとつだけストックすることができる。

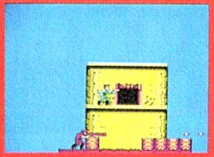


▶最終的には6個の体力ゲージは欲しい

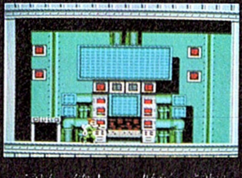
各エリアで降りるためにアイテムを選択する時、Ⓑボタンを押せばキャンセルでマップモードに戻れるけど、実は横画面をプレイ中でもマップモードに戻れる隠しコマンドがあるんだ。それはⒶとⒷボタンを押したままでスタートボタン、これでOKさ。

エリア1でワイヤーテクをマスター!!

ノーコンティニュークリアできるぐらいになってもエリア1では、よくやられてしまう。それぐらいエリア1って難しい。やっぱり体力ゲージが最初は0のせいかな。通信室に行くまでにいる5人の敵兵はシッカリ倒し、弾丸を集めて体力ゲージを1つ増やしておこう。ついでだから言っておくと弾丸の数が5、15、30、60、100、150、220、300になった時それぞれ体力ゲージが1個ずつ増えていくヨ。

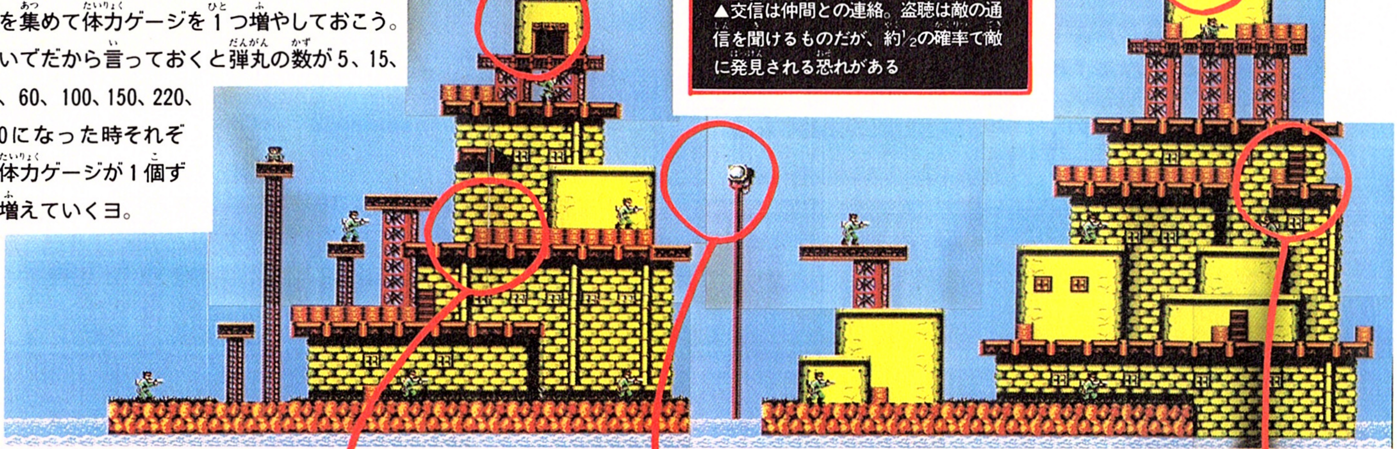


通信室で交信すればホラ、写真のように入口が開いている。



アンテナマークの入口は通信室。各エリアにいる仲間から情報が得られるゾ。

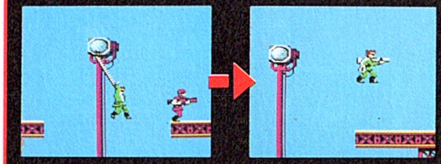
▲交信は仲間との連絡。盗聴は敵の通信を聞けるものだが、約½の確率で敵に発見される恐れがある



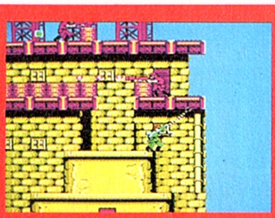


◀ここは左下のドアの付近から真上にワイヤーを投げて登るのがいい。敵兵が立ち上ったら下に飛び降りてくる合図だぞ

ワイヤーを投げて、再びAボタンを押すとワイヤーが縮み✚字キーの上で、上へあがれるけど、ドラム缶がある場所はダメ!



ここはライトにワイヤーを引っかけて、振りの反動を利用してジャンプしよう。着地地点にいる敵兵は上からぶつかれば、一瞬動けなくなる、その時に倒しちゃえばOK!



◀しゃがんでいて立ちあがると弾を撃つ敵兵は、耐久力がノーマル弾で3発分ある。無理せずに何回かに分けて攻撃しよう

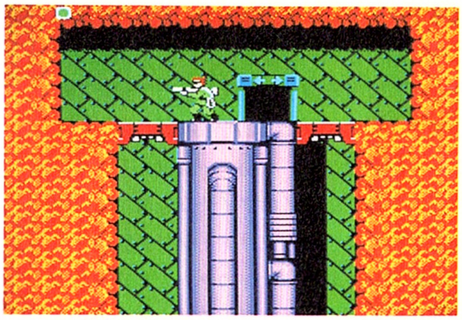
落ちないギリギリの位置から、斜めにワイヤーをかけて、登ろう。登ったらしゃがんで連射。はじかれると下に落ちてしまうよ。

エリア1はまだ続く……

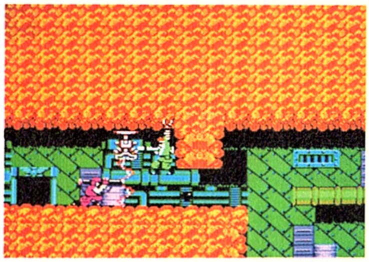
普通は鷲マークの入口に入ると各エリアのボスがいるけど、エリア1の最初は例外。さらに地下基地への通路となっている。ここでは右下の通信室へ寄った後、左上のボス部屋を目指せばいいのだけど、これが結構タイヘン。敵の懐へ入って戦うという事を基本として、自分なりのルートをつくっていくといいだろう。

また、弾をもハネ返してしまうバリアは、上部を撃てば破壊できる。ワイヤーを縮めてバリア上部を撃てる位置へ。

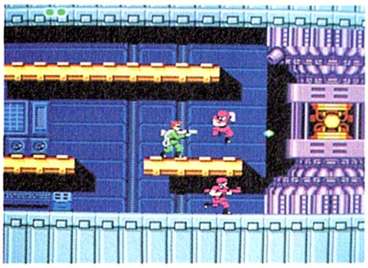




▲最初の通信室で盗聴した人なら、エレベータは危険だという情報を得ているハズ。で、危険なエレベータというのは左のヤツ、下までヒューと落下してしまう。右のは✚字キーの上下で操作できる普通のエレベーター

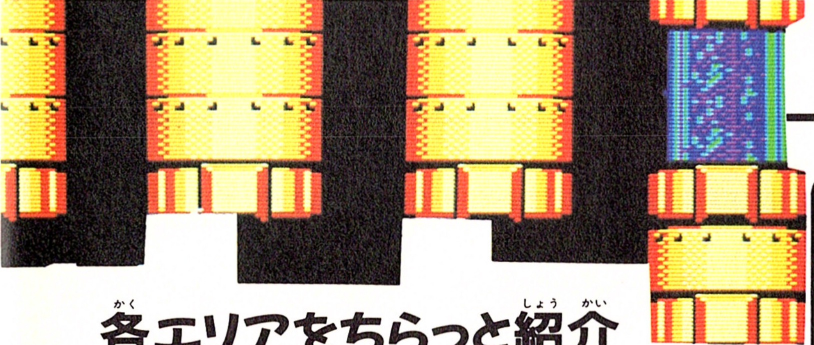


◀ボス部屋前の難関。先にバリア装置を破壊しないと、敵兵を攻撃できない。素速く写真の位置へ



▶各エリアのボス部屋では、右の機械を破壊すればクリア。機械を守るボスは倒さなくてもヨイ

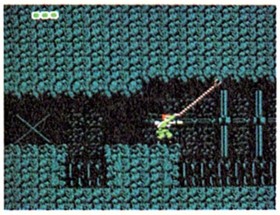
エリア1や4、15などで1UPキャラが取れるけど、やっぱりエリア3はオイシイ。1UPキャラが見える床をグイグイッとあがっていくと、そこには1UPキャラの他に体力回復剤とナント1UPキャラ×2もあるんだ。つまり3UPできるというワケ。ラッキー。



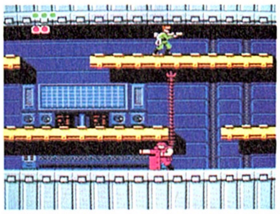
各エリアをちらっと紹介

エリア4

ここは洞窟のステージ。中立の13エリアで取ってきた照明弾が必要。岩はワイヤーでどかせるヨ。



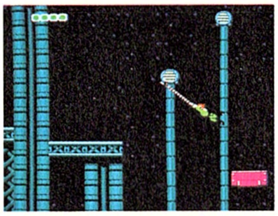
◀照明弾がないと、こんなに暗く、敵兵も見えない



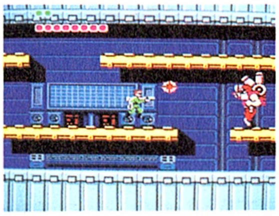
◀ボスキャラを無視して、ひたすら機械を攻撃しよう

エリア6

中盤の難関がここエリア6の軍港だ。かなり高度なワイヤーテクが必要とされるぜ。



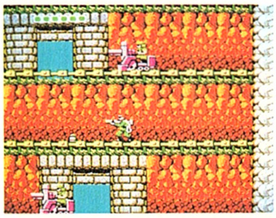
◀振りと動く床のタイミングを合わせてジャンプ!



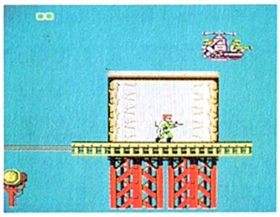
◀ボスの弱点は顔。ロケット銃があれば楽勝だね。

エリア?

このエリアは捕虜収容所。名前からして誰かいそうな気がするけど…。武器はロケット銃がいい。



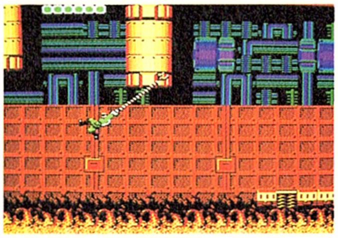
◀自走砲は後ろにまわり込んで攻撃すればカンタン



◀ここまで登る必要はないけど来た人はそれなりに…

エリア?

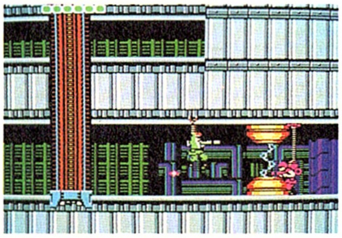
全エリア中、最難ともいえるのがこのエリア11。常に下は火の海。天井をつたって進むしかない!



▲ワイヤーによる空中移動テクの真価が問われる。スタート直後も、動く床を使わずに天井をつたって行くほうがいいヨ

エリア?

ここでのテンポのいい場面の展開は、センスの良い映画を見ているようで、とっても好感がもてる。



▲2つあるバリアを解除するためには、エネルギー装置を破壊しなければならない。通信室に寄ることも忘れずに

◑中立地帯も必ず行こう◑

マップモードで、赤に囲まれた白字のエリアが中立地帯だ(エリア13～19)。赤字の戦闘エリアをクリアしたら必ず最寄りの中立エリアへ行こう。アイテムや情報など手に入れられるゾ!!



◀中立エリアでは、敵も仲間も混在している。多くの人から話を聞こう。ただし、発砲すると中立エリアの兵隊が総攻撃をしてくる(ワイヤーは大丈夫)

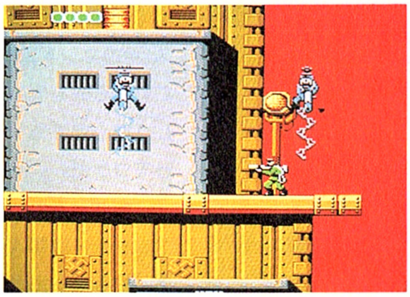


▶中立エリアには写真のように、2個ずつ入れる部屋があり、情報やアイテムが手に入る。ここでも、いろんな意味でワイヤーが役に立つ

エリア5

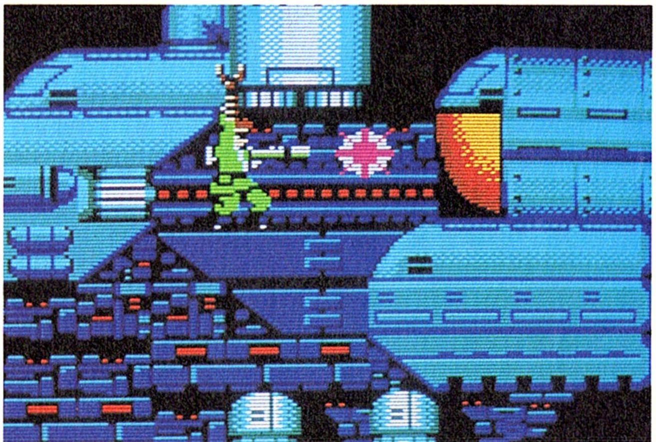
ここは敵の通信基地という感じ。とにかく上へ上へと登る。

ここでの装備は、ワイド銃と薬が必須。つまりエリア1と4をクリアした後にここに来る、ということ。ワイド銃はドラム缶の向こうの敵兵やジャイロコプターを背負った敵にとても有効だし、薬は少なくなりがちの体力を回復してくれる。とにかく速攻で登ることが必勝法だ。



◀ここがエリア5の最大難関。敵兵を片方に寄せてから強引にライトを利用して上へあがろう。迷っているといつまでも上へ行けないぞ。また、途中ゴロがってくる鉄球は触れてもダメージは受けないが大きくはじかれる。こういう場合は、後を向いてはじかれればOKだ

"こ、これは…"



編集部でも大人気の「ヒットラーの復活」、クリア者が続々とでているけど、結局最後までマシンガンが取れない人が多い。エリア18にあることは確かなんだけど、トリックが陰険。アとエの違いだったりするワケだ。上の写真をよーく見ておくとトクするぞ。

カセット／アイレム／7月発売予定／価格未定／2M＋64KＳRAM×2／B.バックアップ付

HOTOTOGISU



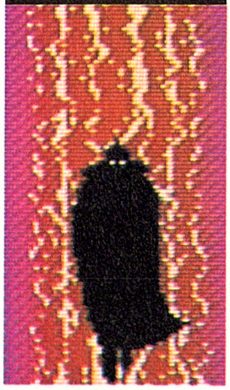
不如帰

アイレムが満を持して放つ「究極の戦国シミュレーション」、それがこの『不如帰』だっ!! コマンド入力方式に変わるフェイズ方式、大名・家臣合わせて200人以上の登場人物。さあ、キミもボクと一緒にハマろーぜ！

文／北枕 獲

戦国ＳＬＧの赤丸付きニューフェイス！

中世最大の天才
織田信長



人智を超えた謀将
毛利元就



神の心悪魔の軍略
上杉謙信



戦国最強軍団総帥
武田信玄



⊙新システムの登場だ

今までの戦国ＳＬＧで初心者が頭を悩ませたのは、「今、何をすればいいのか？」ってゆーコマンド選択だと思う。そのせーでゲームを投げ出しちゃった人もいるんじゃないかな？ そんな悩みにおこたえするのが、『不如帰』に採用されたフェイズ方式だ。これは自分のターンでコマンドを選択するんじゃなくて、最初から決まっている６種類のフェイズ(＝コマンド)を順番に処理していく方式。これなら何をやるか悩まなくていいから、ＳＬＧ初心者でもゲームがスムーズに進行するってワケだ。

このゲームの目的は、日本40ヵ国の統一。プレイヤーは40人の大名の中から、一人を選ぶ。やっぱ有力大名は初期値（家臣の数、石高、兵力、等）が高い。選んだら能力の決定だ。10ポイントの能力値を〝作戦〟〝戦闘〟〝政治〟〝カリスマ〟に振り分ける。これで準備は整ったぞ。いよいよゲーム開始だ。

１大名家は１人の大名と家臣（５人まで雇える）で構成される。この家臣がポイント。戦いが得意なヤツ、政治の得意なヤツ、忠誠心の高いヤツと、個性豊かに200人！ 誰に何をやらせるかが大事なのだ。例えば〝城作り〟。Ａにやらせると金18かかるのが、Ｂだと14ですむとか、各家臣の得意なことを一刻も早く把握しよう。

実際のゲームの進行はフェイズごとにＣＯＭが問いかけてくるので、はい・いいえを入力していけばＯＫだ。他国の制圧は戦闘の他に、〝降伏勧告〟を使うって手もある。無血で領土が増えれば、こんなうれしいことはないけど……。



◀能力値の設定画面。どーゆー性格の大名にするかは、キミしだい。ただ、あまり極端にはしない方がいいみたいだね

さくせん	戦争のうまさ、作戦の成功する確率に関係する。
せんとう	戦争のときの強さ。兵力が少ないときは重要なんだけど…。
せいじ	内政のうまさ。これが高いほど、〝経略〟の効果が大きい。
かりすま	人望の高さ。魅力的な人物の回りには優秀な人材が集まる。

⊙６種類のフェイズ

このゲームの１年は10コのフェイズで構成される。順番に答えていけば、自然に１年が終る。悩み不用の親切設計なのだ！

経 ◀経略　金バラまきフェイズ。自国なら国力が上がり、敵国なら下がる。国力ＵＰは基礎の基礎！

税 ◀税収　税金を集めて、給料を払う。重税をかけることもできるけど、一揆が発生することも。

移 ◀移動　効果的な戦争、内政を行なうために、大名・家臣を支配国間で移動する。

戦 ◀戦争　隣国へ攻め入るフェイズ。国力が充実するまでは、ジッとガマンだ。

政 ◀政略　同盟・降伏勧告・結婚・忍者。外交手腕の見せ所。戦争ばかりが能じゃない！

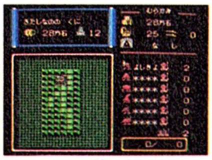
備 ◀軍備　読んで字のごとく。家臣・兵を雇い、城を作り、鉄砲を買う。セーブもここでできる。

圧巻!!戦闘システム



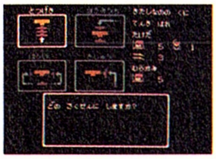
⊙そして戦争が始まる

国力が充実したら、さあ、戦争だ! その前に敵国の状態を探ることを忘れないよーに。敵を知ること、これは基本だからね。で、戦争。まず、大名・家臣の内、誰が攻め込むかを決定する。1人でも、全員でも、お好みのまま。ただし、できるなら複数の武将で攻めた方がいい。作戦面でも、野戦コマンドでも、複数の方が何かと有利だからね。



▲まずは、敵を探ることから始めよう

じゃあ、攻め込むことにしよう。野戦か、ろう城かは、攻め込まれた方が決定する。野戦になると、まずは作戦選択モードだ。①突撃(正攻法。一番普通の攻め方)②包囲(相手をジワジワと弱らせる。複数の武将が必要)③奇襲(敵が大軍で、正攻法じゃ勝ち目がないときの一か八かの作戦)④はさみ撃ち(複数の武将が必要。別動隊が敵の背後をつく)の4つの中から作戦を選ぶ。自軍の数、敵軍の数を考えて決定だ。



▲敵の作戦を読んで、自軍の戦法を考えよう

実際の戦闘は、5つの野戦コマンドの選択で行なう。どちらかが全滅するか、退却するまで、繰り返されるワケだ。ここで勝利すると、敵はろう城し、攻城戦になる。いよいよ城攻めだ。ここでは、攻撃側のみが3つのコマンドを使用できる。しっかし、城は強いよ! 1回の攻撃で落とそうなんて考えてムリをしないで、何回かに分けて攻略するようにしよう。何しろ1年10フェイズの内、戦争フェイズは3回もあるからね。城を落とせば、その国は自分の支配下、さあ、がんばろー!!



野戦

野戦コマンドは5種類。この内2つは複数の武将がいて初めて実行可能だし、1つは複数の方が有利なんだ。また、兵士の士気が0になると強制退却になるから、志気にも注意が必要だぞ。

①見守る(みまもる)
戦況を見守る。普通に攻めるコマンドだ。

②後詰め(ごづめ)
予備の武将を前線投入すること。低下した志気が回復するんだ。

③鉄砲(てっぽう)
敵の士気値を大幅に下げることができる。1戦闘中に1回しか使えない。

④意見(いけん)
家臣から意見をもらえる。とんでもない奇策が聞けることも…。

⑤退却(たいきゃく)
全軍退却。被害を最小限にとどめて撤退できる。

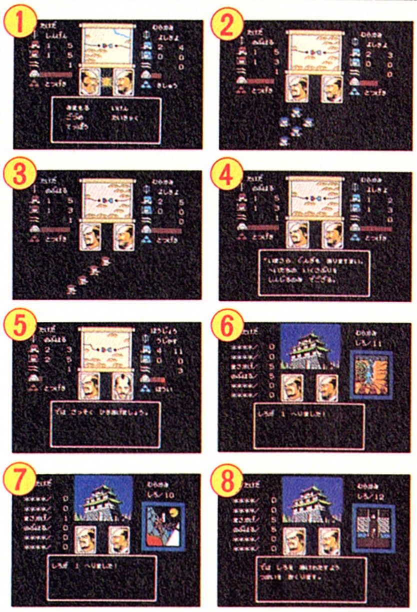
ろう城

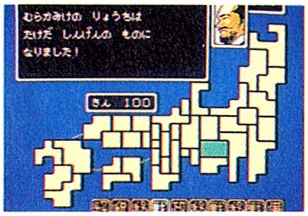
防御側はただ耐えるのみで、攻める手はない。攻撃側は3種類のコマンドが使用できる。

⑥兵糧攻め(ひょうろうぜめ)
自軍は被害を受けずにすむ。1戦闘中に1回しか使えない。

⑦力攻め(ちからぜめ)
何回でも使えるが、自軍も被害を受ける。ムリは禁物!

⑧使いを送る(つかいをおくる)
使者を送り降伏を勧める。成功すれば、無血で国を入手できる。

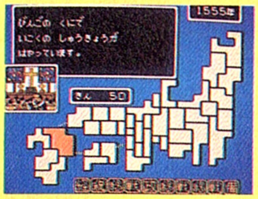




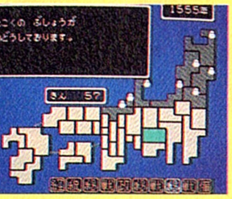
◀かくして、武田信玄は北信濃を手に入れたのだった。うーん、この調子で、日本40ヵ国を制圧できたらいいんだけどな

✖イベントだってあるぞ

じゅーじつしたイベント群ってゆーのは、ゲームをもりあげてくれる名ワキ役だよね。このゲームにも、豊作・凶作・大雪などの自然現象をはじめ、貿易でにぎわったり、異国の宗教が大流行したり、家臣が逃げたり、裏切ったり、下剋上があったりと、多彩なイベントがキミを待ち受けているぞ。アクシデントを乗り越えて、40ヵ国を統一しよう!



▶バテレンがキリシタンを布教してるなんて、さすが九州の国だね。でも、ゲームにどんな影響があるんだろう?



◀東北・信越地方は、冬になると雪が降る。雪が降ると、他国は攻め込めない。大雪が味方になってくれることもある



カケフくんのジャンプ天国 スピード地獄

このゲームを、安易なテレビの人気キャラクターものと考えてはいけません。はっきり言って、アクションゲームとしての完成度はかなり評価が高いと思うのです。AGファンの人は、一度確かめてみてはいかがかな？

文／S-MAN

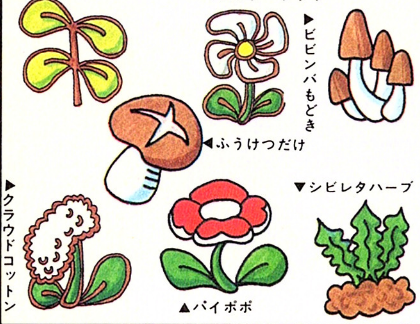
やっぱりAGはオーソドックスなスタイルが面白い

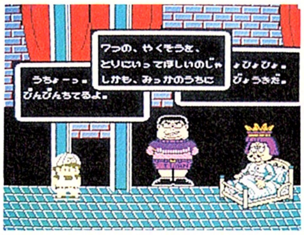
みんな覚えているかなぁ？　ビック東海といえば、一昨年の暮れに、アイギーナの予言で衝撃のデビューを飾ったメーカーだよね。当時、RPG要素とAG要素がうまく噛み合ったアイギーナの予言は、うるさいゲーム通の間でも、かなり高い評価を受けてたと思うんだ。それって、ゲーム構成のミックスのしかたというか、それまでの面白かったゲームの、いいところだけをうまく生かしていたっていうのが、新参メーカーにして超人気という実績をつくったんじゃないかな。というわけで、今度のカケフくんにも、それと共通した点があるんだよね。このタイプのAGで人気があったものといえば、やっぱりスーパーマリオシリーズ。夢工場もその流れをくんでた。このゲームは、それらのゲーム構成を取り入れて、さらに今迄にないスピードという要素をプラスした、画期的なAGだと思うよ。



ファミコン大好きの本人も大満足だね

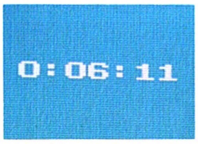
ところで、カケフくんといえば、土曜日の7時からフジ系のテレビで放送されている、「所さんのタダものではない」にレギュラー出演しているオモシロイ男の子のことだっていうのは、みんなも知ってるよね。実は、カケフくん自身も、大のファミコンファンなんだ。きっと、この自分のゲームに大満足してるんじゃないかな。それはまぁいいとして、ストーリーを簡単に説明しようね。カケフくんがアフリカへロケに行く途中、飛行機事故にあってしまい、カケフくんだけ生き残ったんだ。そして、そこにいあわせたポコニョッコリ王国の国王の娘さんに、「私の父が病気になってしまい、三日以内に7つの薬草を飲ませないと死んでしまいます。どうか私の父を助けてください」って頼まれて、冒険の旅に出る……という設定。気がついたと思うけど、このゲームはクリアタイムを競うタイムトライアル方式なんだ。得点表示は一切ないから、とにかく、ひたすら早くクリアすることだけに専念しなくちゃね。楽しいマルチエンディングが、キミたちを待ってるぞっ！


▼ニョコポリソウ　▼エレジーフラワー　▶ビビンバもどき　◀ふうけつだけ　▶クラウドコットン　▲パイポポ　▼シビレタハーブ



▲このタイプのゲームの場合は、ストーリーは飾りみたいなもの。中身優先ね

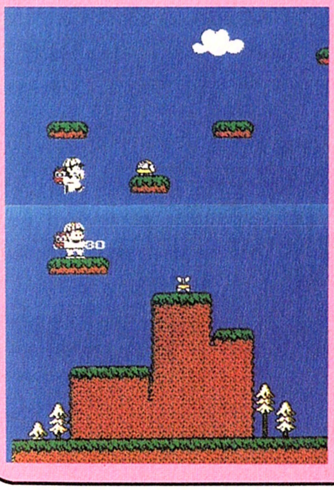
タイムトライアル制



▲得点の代わりにデジタル時計。とにかく、早くクリアすればいいのだ

基本的にはマリオと同じようなマップ構成だ

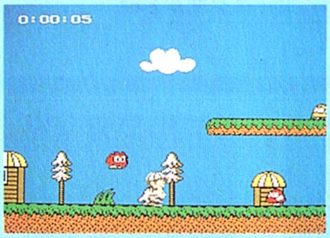
スクロール方式は、マリオとおんなじ強制右スクロール。いったん進んでしまうと、後には戻れないんだ。そして、基本的なステージ構成はというと、地上と空中と地下の3つの空間が、同一ステージ内に組み込まれてるって感じだな。


◀マップには、地上と空、地上と地下……という具合に、縦2画面分の空間がある。となると、当然縦にもスクロールするわけだけど、画面の切り替わりに少し間があるんだ

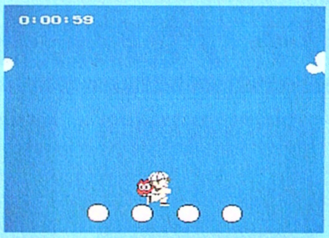
とりあえず基本テクニックを覚えようね

カケフくんが走り抜けるステージは、全部で7つ。さらに、1つのステージは3つのエリアに分かれていて、各ステージの最終エリアには、手強いボスキャラが待ち受けているんだ。だけど今回は、ステージ紹介はちょっとおいといて、基本操作を徹底的にマスターしてもらおうってわけ。なにしろこのゲームの場合、ここで説明する基本操作ができないかぎり、まぁ〜ずクリアできないと思うんだ。ハッキシ言って、かなり難しいゲームだよ。

はっし〜る走る、すっごいスピードで走りまくる！



◀草むらをスピーディーに走ると、唯一の味方(武器)、ウイッキーが出現するんだ



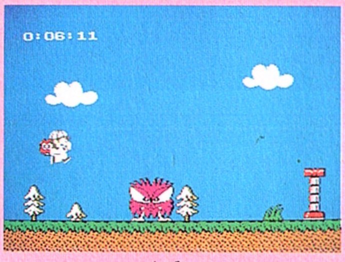
◀1キャラ分の間隔の足場は、ある程度スピードがついていれば走り抜けられるんだよ



◀ウイッキーがいないときには、敵キャラはふんづけて地面に埋めちゃおうね！

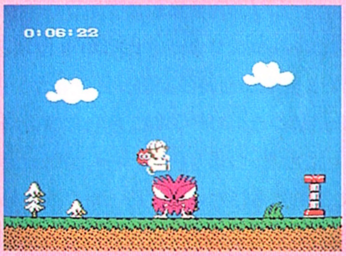
カケフくんの動きの全ては、✚キーのコントロールにかかってるんだ。✚キーを長く押せば押すほど、カケフくんのスピードが増していく。そして、加速がとてもいいんだ。それによって、ジャンプの高さも変ってくるんだよ。ジャンプ中の操作性もVERY GOOD！

ぼくらがボスだよっ！



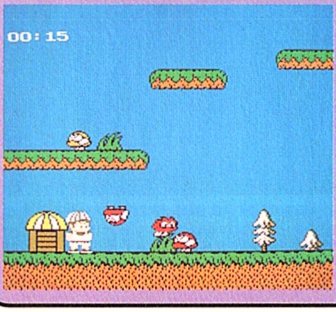
◀ボスはウイッキーでは倒せないんだ。体にさわっただけでアウトだから気をつけよう

ボスキャラは3種類いるんだ。だけど、倒し方はほとんどみんなおんなじだよ。エリアの最終画面に到着すると、スクロールがいったん止まってボスが現れるんだ。そのとき、ボスと一緒に、自転車の空気入れみたいなものも現れるんだよね。そいつをジャンプで縮めれば、戦わずしてボスが倒せるってわけ。

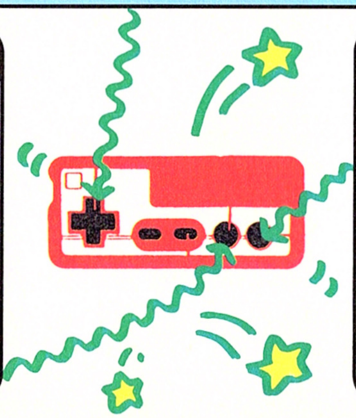


◀ボスの頭の上は安全だ。これをうまく利用して、空気入れみたいなやつを縮めよう。

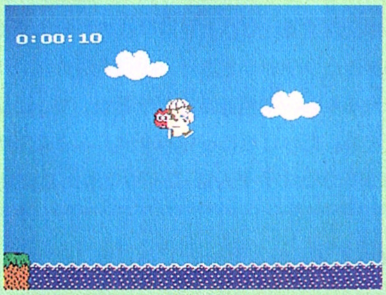
ウィッキーを投げる



◀ウイッキーはⒷボタンで投げられるんだ。ジャマっけなザコキャラは、片っぱしからやっつけちゃうっきゃない



ごおっとジャンプ！

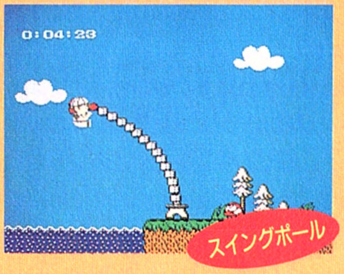


◀ジャンプはⒶボタン。ジャンプの飛距離や高さは、助走のスピードで決まるぞ。高く遠くへジャンプしたいときには、できる限り長い助走距離をとりスピードをつけてジャ〜〜〜ンプ！

こんなこともできちゃうのだ！



◀✚キーを押しっぱなしにして水面に滑り込むと、水の上を弾くようにして進めるんだよっ！



◀ジャンプしてポールの上のほうにつかまると、ポールがスイングしてより遠くへ飛べるんだ



◀強い風が断続的に吹いている風穴。この風を利用して、かなり高く飛ぶことができるんだ

カセット／カプコン／6月20日発売／¥5300

Nineteen Fortythree



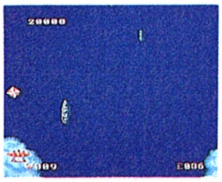
1943

ゲーセンでコイツにハマッたヤツなら、うるうる感動涙モンの爽快シューティングゲームが、この「1943」。ま、はっきりいって前作の「1942」とは雲泥の差的指タコレベルに仕上がってる。で、今回は基本編なのだ。

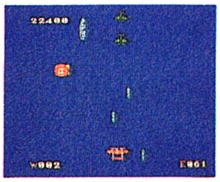
文／ヨクマム古橋

MISSION1. まずは軍艦リカクを撃破せよ！

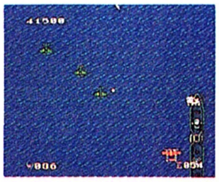
まず最初の攻撃目標はリカク。ただその前に敵機をかたっぱしからかたずけてかなきゃいけない。ただしヤミクモにタマをバンバン打ってるだけっていうんじゃあ能がない。ちょっとは頭を使いましょ。とりあえず自軍の空母から飛び立ったら、赤い飛行機の編隊をみつけて全滅させPOWを出現させよう。このPOWに向けて3発撃つと特殊武器ショットガンになる。で、コイツをもう3発撃つと再びPOWに、さらに3発撃つと今度は3WAYショットになる、つまりPOW ⟷ 特殊武器のキャッチボールは、常に3発撃ち込むことで行ったり来たりするわけよ。ちなみに最終的にはエネルギータンクになって固定されるから、エネルギー量と武器使用時間のレベルを見て、どのアイテムをとるか判断しようね。ただ、このMISSION 1では、赤い飛行機の5編隊めを全滅させると、なんとエネルギー量をフル回復できる“ヤシチ”が出現する。ぜひとも取り逃さないようにしようぜ。ほかにもタルとウシが小さな舟や小型戦艦に隠れてる。その場所を撃つと光るから、発見は簡単だけどね。で、いよいよ巨大戦艦リカク登場。だけどビビっちゃダメ。ヘタに動かず砲塔めがけ集中攻撃をかけてやるんだ。コイツは意外に楽勝よ。



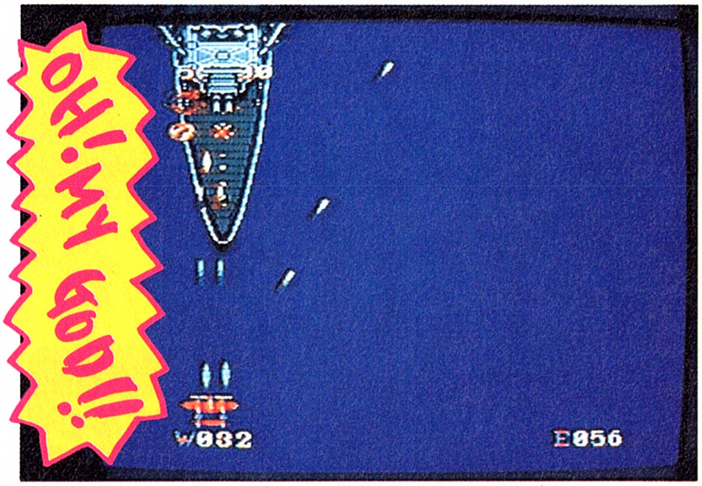
◀ヤシチでEフル回復



◀タルは武器使用時間



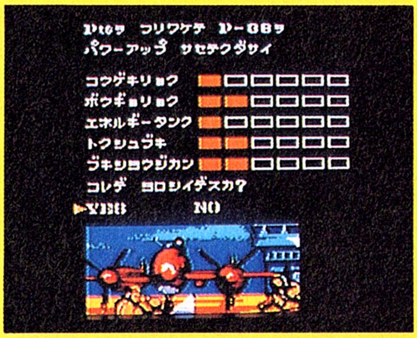
◀ウシはE32Pアップ



◀リカクは画面左側から出てくるから、待ちぶせして砲塔に集中攻撃をかけよう。ダメージを与えられるのはソコだけよ

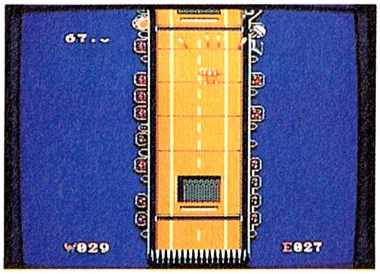
最初のパワーポイントをどう配分するかが問題ね

ゲームをスタートさせると、始めに能力配分画面になる。この時のパワーの持ち点は3ポイント。この3ポイントを攻撃、防御、エネルギータンク、特殊武器、武器使用時間の5項目の中で割り振りしてやるわけだ。で、この最初の割り振りがヒジョーに重要なんだな。このあとは、いっぺんに3ポイントも上げられるケースってないからね。まず、絶対に能力アップで外しちゃイケナイのが特殊武器。というのは、最初から持ってる“ショットガン”ってヤツが役立たずだからだ。1ポイント増やせば3WAYショットが使えるから、戦いも有利に進められるぞ。それに5つめの特殊武器はエネルギーが32ポイントも回復するエネルギータンク。なにしろ最優先がこの項目だね。あとは本人の得手不得手に合わせて防御や攻撃などに振り分ければOKよ。

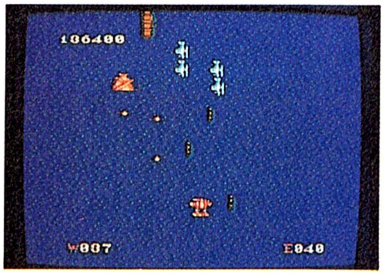


MISSION2. タケノコでパワーポイントを追加せよ！

このMISSIONではタケノコが取れる。赤い雲の中にタルがあって、そのあとすぐの小さい舟のひとつに隠れてるぞ。これを取ると能力配分画面に切り替わるから、上げたい能力を決めて、戦線復帰しよう。ラストで待ってるのは空母カク。3WAYショットを使っての接近戦に持ち込めばアッサリ撃沈できるぜ。



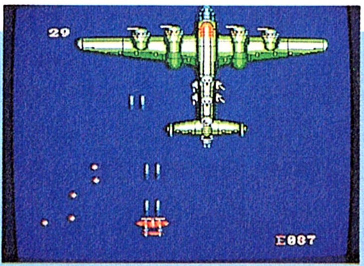
◀3WAYショットが使える場合なら、接近戦に持ち込むに限るぜ



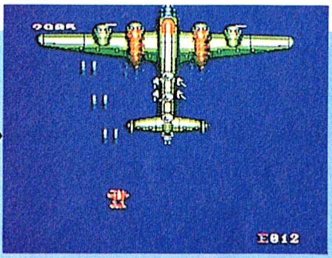
◀タケノコを取ると能力配分画面に切り替わる。この間は時間も停止中ね

MISSION3. アヤコは前半の強敵なのだ

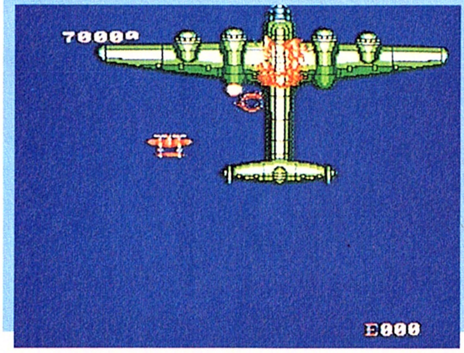
ということでお次はMISSION 3、巨大爆撃機アヤコの登場だ。はっきりいって、こいつは強敵。手前の段階で効率よくアイテムを取っていって、エネルギー量、武器使用時間ともに極力稼いでおくことだ。また、アヤコ出現直前に、画面右側の何もないところにゾウがいる。ここでのエネルギー16ポイント増は大きいから、絶対見逃がしちゃダメよ。で、いよいよアヤコとの対戦となるんだけど、爆撃機は戦艦や空母と違って砲塔を狙っても効果はない。右か左の翼についたエンジンを狙うんだ。エンジンにタマが当たると、カンカンカンっていう金属的な音が出る。そこがアヤコの弱点なわけね。ポイントがわかったら、宙返りでアヤコからの攻撃をかわしながら連射、連射、連射！　まずは内側のエンジンが爆発、そして外側のエンジンも……こうなりゃ、もうひと息。アヤコ撃墜は間近だ。



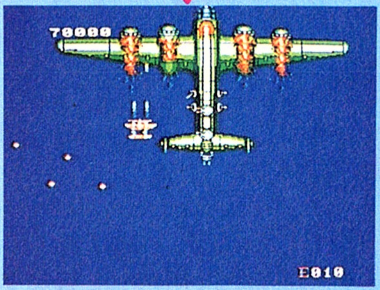
◀アヤコの"急所"に当たると、カンカンカンと金属的な音が……



◀数10発も撃ち込んでやると、まず両翼内側のエンジンが爆発



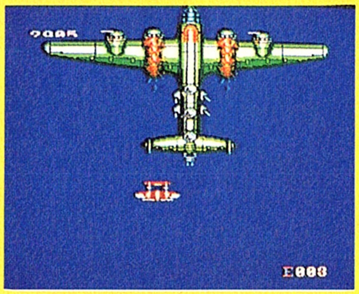
◀なおもシツコク攻撃すると大爆発して撃墜



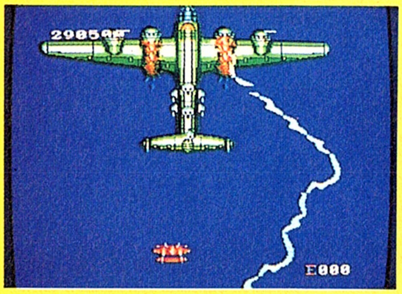
▲さらに攻撃すると今度は外側のエンジンが

宙返りはボスと対戦のときまでとっておこうね

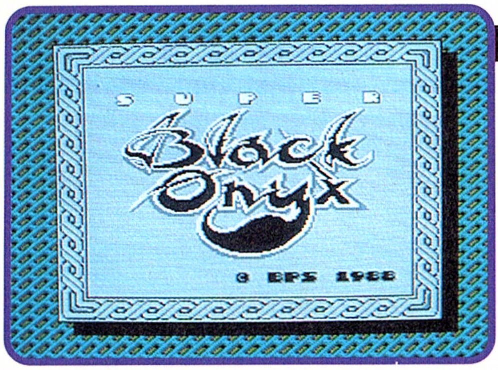
1つのMISSIONあたり、3回までなら宙返りができる。それも、宙返りしたあとに強力な稲妻を呼べるんだ。さらに通常Ⓐで呼ぶ稲妻は8ポイントのエネルギーを消費しちゃうんだけど、この時の稲妻は消費量ゼロ。こおりゃあエー！　だけどね、調子にのって前半で使っちゃうと、最後のボス面で困るんだ。特に前半ではアヤコ。コイツの攻撃はキビシーから、宙返りが使えないと、渡り合うのはちょっと難しいぞ。



▲宙返り中は無敵。避けられないタマを回避



▲そのあとエネルギー消費量ゼロで稲妻が呼べるぞ



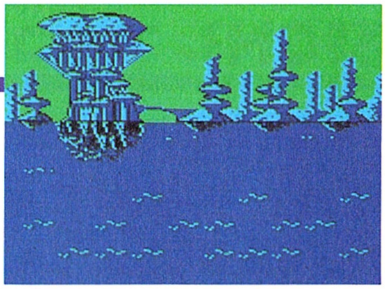
スーパーブラックオニキス

パソコンの超人気3D・RPG、あのブラックオニキスが、遂にファミコン化されて僕達の前に現れた。正統派3Dタイプの内容はそのままの良さを残し、さらにバトルシーンにAG要素を一味加えて、新たなファンを魅了するぞ。

文／しんすけ

邪悪の宝石ブラックオニキスを探し出せ

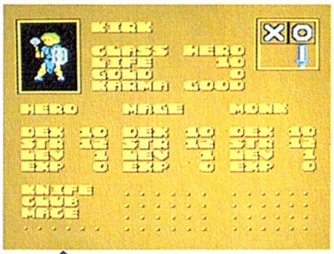
タイトルのブラックオニキスとは、ラグナロックと呼ばれる、邪悪なる穴を封じ込めている宝石のこと。聖なる神々は、いつしか愚かな人間達が、再び封印を解いてしまうことを恐れ、この宝石をブラックタワーのどこかに隠してしまった。しかし、万が一愚か者の手に渡ってしまうことがあったら……。その前に、一刻も早く宝石を探し出し、宇宙の果てへ永遠に葬り去るのが君達の使命なのだ。複雑な巨大迷路に、敢然と立ち向かえっ！



◀これが外から見たオニキスタワーの全景だ。中は複雑な迷路になっていて、しかも怪物たちがうようよいるのだ

パーティーにはより強力な仲間を選ぼう

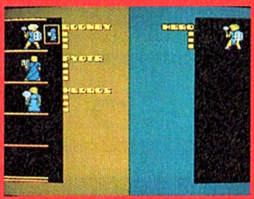
ブラックタワーの中に一歩足を踏み入れると、そこからは壮大なメイズの世界。迷宮の奥深くへ進むにつれて、幾度となく魔物や人間に遭遇するだろう。そこで、相手が人間の場合に限っては、いったん話し合って、自分のパーティーの仲間に加えることができるのだ。最大5人まで編成できるので、相手の職業や装備を考慮して仲間を揃えていこう。



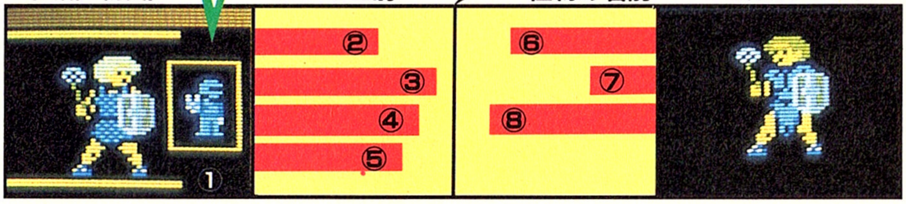
◀話すコマンドを入力すると、ステイタス画面が表示される。それをみて、彼がメンバーに適しているかどうかを判断しよう



闘う



◀巨大なタワーの中をさまよう1人の戦士に遭遇した。だが、ここでむやみやたらと戦闘体制を取らずに、一度話し合いをしてみることだ



①コマンド（キャラクター表示）②勇士の生命力③勇士の敏捷性④勇士の強さ⑤勇士の経験値⑥怪物（冒険者）の生命力⑦怪物（冒険者）の強さ⑧怪物（冒険者）の経験値

パーティー・キャラクターの職業は3種類だ



HERO〔戦士〕

HEROの主だった役目は、勇士（自分）達の行く手を阻むモンスターを倒すこと。武器（WEPON）による攻撃を得意とし、通常のバトルシーンでは主役となる存在だ。仲間のHEROが強ければ強いほど、より強力なパーティー編成が組めていると言えるかもしれない。



MAGE〔魔法使い〕

主に攻撃系の魔法を得意とする。彼の魔法は、GEMと呼ばれる数種の宝石をもつことにより、真価を発揮するのだ。GEMは、タワー内にあるShopや、モンスターを倒すと手に入れることができる。HEROの戦いをアシストしたり、HEROでは倒せない敵に対して効果的な存在。



MONK〔僧侶〕

この冒険をあらゆる面でサポートしてくれるのがMONKだ。モンスターとの闘いが終った後、勇士達の傷を回復させたり、塔内のあちらこちらに刻み込まれた古代文字を解読したりと、いわばパーティーの知恵袋だ。パーティーにはぜひ加えておきたい一人といえ　う。

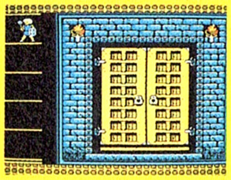
まずはオニキスタワーの内部構造に慣れることから始めよう

1F

これが、タワー1階部分のマップだ。このように、平面上で見ると一見簡単そうだが、いざ3D画面に映し出されると、同じような背景に惑わされて意外と迷ってしまうのだ。このフロアには、5軒のShopが点在している。だが、最初はショッピングにうつつをぬかすより、これから先、行動を共にする仲間を集めるのが先決だぞ。

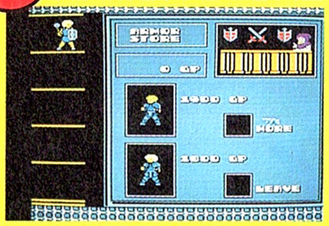


START



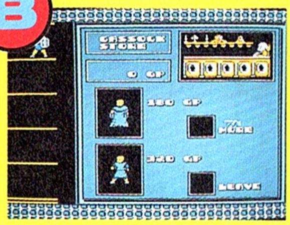
◀ここが塔の入口。もう後には引けないぞ

A ARMOR STORE



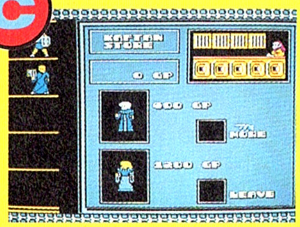
▲ヒーローの装着する鎧を売っているのがここ。鎧は全部で22種類だ。装着する者のレベルに見合ったものを選ぶのがポイント

B CASSOCK STORE



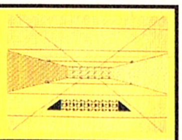
◀僧侶はカソックと呼ばれる衣も着用する。一見単なる布の服にしか見えないが、実は聖なる力で守られた衣なのだ。そしてその衣を売る店がここ。体力も劣り、強力な武器を持たない僧侶は、早目に防御力の高いカソックを手に入れよう

C KAFTAN STORE



◀ここは魔法使い専用のカフタンストアーだ。僧侶同様、早目に効果的な服を購入しよう

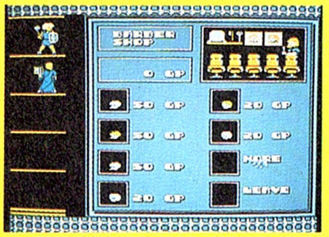
a ダミーの地下入口



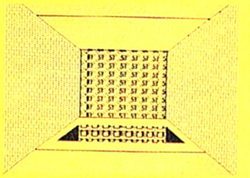
▶地下へ降りる通路だ。しかし、ここから降りると地下は袋小路になっていて行き止りなのだ。他の通路へ回ろう

D BARBER SHOP

▶なんとここはバーバーショップ。理髪店なのだ。72通りのヘアースタイルが選べるぞ。君だけの勇者を作ってみるのもおもしろい。たまにはイメチェンを図ってみては

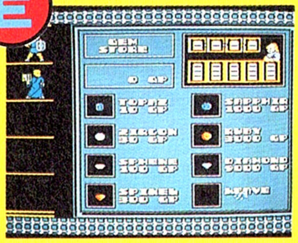


b 本当の地下入口



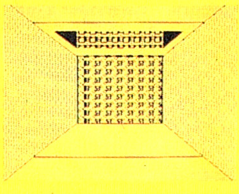
▶ここが本当の地下への通路。地下には盾やカブトを売る防具屋や、武器を売る武器屋、傷の手当てに使う薬を売る薬屋などたくさんの店があるのだ。薬はできるだけ多く買っておきたい

E GEM STORE



◀GEMと呼ばれる不思議な力を秘めた宝石を売っているのがこのShop。この不思議な力を活用できるのは魔法使いのみ。彼が宝石を手にすることにより、その力は魔法へと変わってゆく

c 2階への通路



◀2階へ昇る通路がこれ。ここの周辺は地下への通路の周辺とまったく同じ造りになっているので混乱しやすい。それに、このフロアからはモンスターが出現するので、心してかかろう


9月16日
発売予定
霊幻道士
あくりょうの すみかに
はいるためには、
りゅうの なみだから
でたといわれる
ひすいのたまを 3つあつめ、
れいかいの ふういんを
とかねばなりません。
R59V5917
¥5,900
PONY CANYON
発売元 株式会社ポニーキャニオン 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161
販売元 株式会社ポニーキャニオン販売 札幌支店 011-232-5151 仙台支店 022-261-1741 大阪支店 06-541-1971 広島支店 082-243-2915
東京支店 03-221-3271 名古屋支店 052-562-0111 福岡支店 092-751-0631 ニッパンホニー 03-687-3741
PONY CANYON INC.


PONY CANYON INC.
8月19日に発売を予定しておりました「孔雀王」は都合により、発売を延期させていただきます。
孔(く)
雀(じゃく)
王(おう)
臨兵闘者皆陳烈在前！
魔に対する防御の要、比叡山が謎の壊滅をとげた。復活した岩戸神族は日本の支配者として君臨することをもくろんでいる。孔雀は彼らの狂える野望を阻止せんと、単身戦いを挑む！
週刊ヤングジャンプ（集英社）連載中の人気コミック「孔雀王」がアドベンチャーR.P.G.として誕生!!はたして君は、この謎を解き、世界を魔の手から救うことができるか!?
『孔雀王』
メディアミックスプロジェクト
【発売中】
「レプリカント スキャンダル SPLASH」
●シングル：7A0849 ¥700
●シングルカセット：10P13228 ¥1,000
●CDシングル：S10A0026 ¥1,000
●CDVシングル：E16A1012 ¥1,600
「孔雀王」
●CDV ¥2,000
【発売中】
●VIDEO「孔雀王」¥11,800
●LP「孔雀王」〈音楽編〉¥2,500
●CD「孔雀王」〈イメージアルバム〉¥3,000
●MT「孔雀王」〈ドラマ編〉¥2,500
【6月5日発売】
●レーザーディスク「孔雀王」¥9,800
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
©1988 荻野 真/集英社・創映新社・ポニーキャニオン



江川のウソ、東尾のホント、山田の意地

～エース3人の処世術～

永谷脩著
定価1000円

エースと呼ばれた男なら、簡単に野球をやめられない。それぞれにマウンドへの執着のドラマがあるはずだ。突然の引退、麻雀賭博容疑、二軍落ち、造反と話題を振撒いた三人への密着取材で綴る「エースの物語」。

発売中!!

大リーグ選手名鑑'88

エキサイティング・ベースボール!!

定価880円

大リーグTV観戦はこの一冊で楽しさ倍増!!

好評発売中!!

JICC出版局

言わずと知れた 野球ゲーム特集

36～39 究極ハリキリスタジアム
40～43 ベストプレープロ野球
44～45 スーパーリアルベースボール
46～47 燃えろ!!プロ野球'88決定版

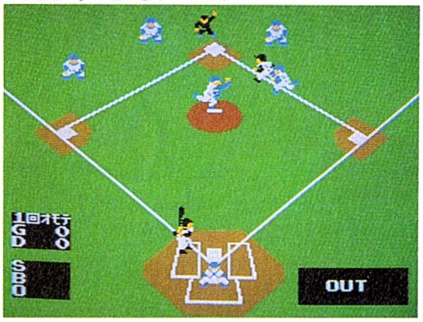


Dorenisuru®?
HIPPON PRESENTS. all of Baseball-Games 1983～1988

最新野球

ファミコン史に残る栄光の野球ゲームの歴史

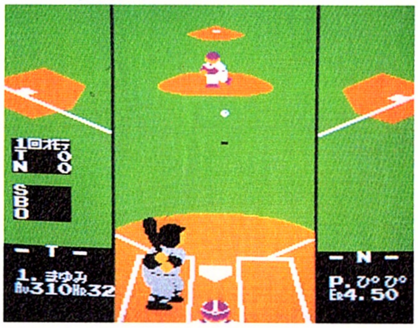
1983年12月［任天堂］



【ベースボール】

エポック社の野球盤しか知らなかった当時、彗星のごとく登場！ 球に影がついていて、フライなどの高低がわかることに驚いた。守備はすべてオート。外野が特にモタついていたが、2人の条件は同じ。糸井重里氏が絶賛していたことも有名。

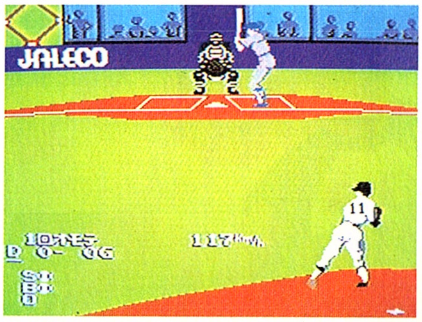
1986年12月［ナムコ］



【プロ野球ファミリースタジアム】

今さら説明することもないほどの傑作。打撃守備共、全て新しい。リリーフや代打があり、3連戦で2P対戦する。投手はプレート上を移動でき、打者の当たりは左右に切れる等、細かいところも神経がいきわたっている。

1987年6月［ジャレコ］



【燃えろ!!プロ野球】

TVの野球中継そのものの画面が最大のセールスポイント。球場がかなり広くなり、ファミスタに慣れた守備では追いつかない。変化球のキレに左右だけでなく上下もプラス。しかし投手戦にはならず打撃戦になる。試合時間の長さも特徴。



みんな野球にはウルサイ

すさまじい勢いで野球ゲームラッシュがおきている。メーカー側は、より本物らしく、より忠実にシミュレートしようと鎬をけずっているので、ユーザーのボクらにとっては喜ばしいことである。

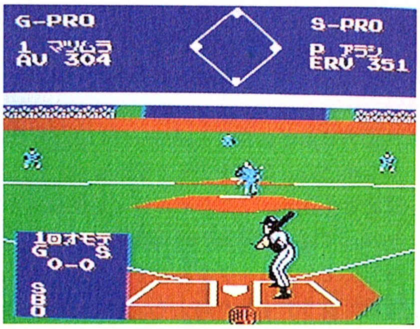
野球は男の子だったら99%ルールを知っている。水球やカーリングなんていうマイナースポーツのゲームを作ると、ルールの説明から始めなけりゃならないので、今あるゲームはほとんどメジャースポーツである。多少操作が複雑であっても、「野球とは練習でうまくなるもんだ」という原則をみんなが理解しているのでメーカーも心強い。そんなわけで、ここまでの野球ゲームの流れをたどって、これからの野球ゲームの方向性をさぐってみたい（NHK教育みたいである）。

まずは任天堂の「ベースボール」だ。投げて打つ！ という基本をしっかりシミュレートした名作だ。今やってみると、バッターの打順がむちゃくちゃで、何人で野球をやってるのかわからないくらいだが、当時は燃えた。投手側なら、一度外角遠めに外したような球をカーブさせてギリギリストライクにするブーメランのような変化球をあみだし、打者なら、3塁線にセーフティバントするのが必勝法だった。守備側は投げる塁の指示だけだが、

ゲームの研究

What is the Best Base Ball Game?

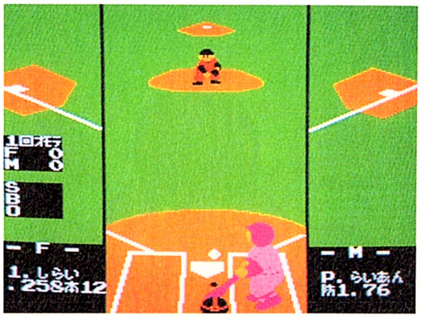
1987年11月［コナミ］



エキサイティングベースボール

ディスクの特性をいかし、自分のチームを育てていくとゆーRPGの要素を取り入れた。これによってお互いが育てたチーム同士を対戦させることができるので、2Pモードはさらにおもしろくなった。

1987年12月［ナムコ］



プロ野球ファミリースタジアム'87

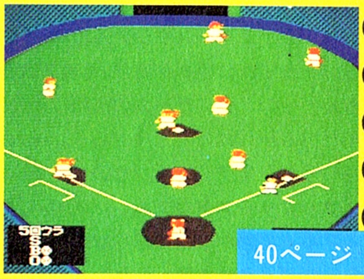
各選手のデータを新しくしただけで、内容は前作となんら変わらない。打力を抑えめにしたため1発が少なくなり、投手戦が多くなった。そのため爽快感が少し減ったという話も。ゲームのバランスは相変わらずいい。

究極ハリキリスタジアム



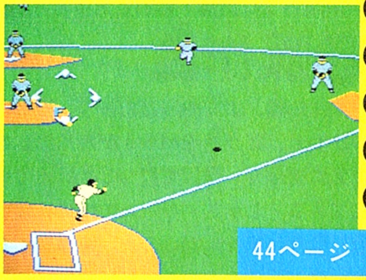
36ページ

ベストプレイプロ野球



40ページ

スーパーリアルベースボール



44ページ

燃えろプロ野球'88決定版



46ページ

それだけに投球に集中できた。投球術がここで生まれたのだ。

次に出たのが『ファミスタ』。これは野球ゲームにかぎらず、すべてのスポーツゲームに影響を与えた。キャラクターとスタミナだ。実際の選手のデータを借りて、打力と走力に個人差を作った。それによって戦法が生まれ、戦術が生まれた。ゲーマーは選手であり、監督にもなったのだ。守備をすべて自分で動かすのも重要なポイント。ベースボールより大きな実力差がくっきり浮かびあがったのだ。

視点を観客側にもってきたのが『燃えプロ』。TVで見なれた画面をメインにして、とにかくグラフィックを重視した。音声合成チップや乱闘などにこだわりをみせ、ゲームは企画力だ。ということを業界に示した。

成長する選手という、高校野球ならドンピシャな企画を入れたのが『エキサイティングベースボール』。RPGのゲーム要素が野球に導入された。データや選手名など、それまではプログラマーに一任されていたものが自分で変えられるようになったのだ。ディスクの特長を生かしたのが大きい。

いやいや、まだファミスタは野球の王道だとナムコが言ったかは知らないが、データを最新版にした『ファミスタ'87』も大ヒットを記録した。次はどんな野球ゲームが生まれるのか、野球ゲームはこれからが天王山だ。





究極ハリキリスタジアム

タイトー	6月28日発売	¥5500	カセット

「スペースインベーダー」でTVゲーム界のエリートとなり、数々のヒット作を生み出したタイトーが、遂に野球ゲームに着手した。その名を『究極ハリキリスタジアム』バックアップとパスワードにより、自分流にチームを育てられて、友達と育てたチーム同士で対戦できる。初心者で守備の下手な人も、オート守備があるから楽しめるぞ!! 果たしてこのゲームは『究極』になるのだろうか!!

過去の5大野球ゲームの「頂点」か!?

究極と呼ばれる理由

過去に5つの野球ゲームがあった。『ベースボール』『ファミリースタジアム』『燃えろプロ野球』『エキサイティングベースボール』『ファミリースタジアム87年度版』である。それぞれに特長があり、それぞれ売れた。もし、その5つのゲームの長所ばかりを取ったゲームが現れたらどうだろう。それが『究極ハリキリスタジアム』なのである。

『ファミリースタジアム』『同87年度版』は、✚字キーの動かす時の滑らかさ、小気味よいテンポがよかったね。それを操作性と呼ぼう。『燃えろプロ野球』は何と言ってもビジュアル面の美しさ、音成合成チップの使用が素晴らしかった。これをアトラクションという語でまとめよう。『エキサイティングベースボール』では、ディスクの特長を生かし、選手を育ててそのデータを保存できるようにした。また、違うディスク同士での対戦も可能だった。RPG性とVS機能とでも呼ぼう。『ベースボール』は誰でも楽しめた。簡単だったんだね。これを親しみやすさと呼ぼう。ハリスタは、これら4つの長所を全て持っている。ただ、メモリの関係上、全て完璧に入れることとは無理だから、開発でかなり苦労したという側面もあるようだ。それでも初心者から上級者に到るまで、幅広く楽しめるだけの要素は入ってるから、御心配なく。

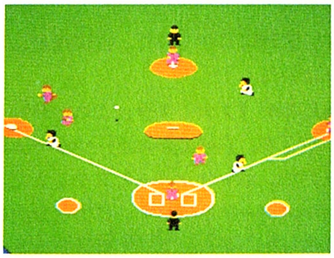


❶操作性

小さい頃、よくやっただろう。雑巾をボールがわり、ほうきをバットがわりにして遊んだミニ野球を。投げて打つことは誰でも手軽にできる。しかし、ゲームの中で再現するのは、全然手軽ではないのだ。打つタイミングがいかに再現されてるかが野球ゲームの真随なのだ。ハリスタも完全には成功しなかったようだ。わずかにバットに当たったタイミングと球の飛ぶ方向がズレるのだ。しかし、慣れれば、流し打ちや引っ張り打ちも思いのままになるぞ。操作は一般的。投げる時はⒶで投球、Ⓑでけん制、✚字キーの上下で球のスピード、左右でシュート・カーブを操れる。打つ時はⒶで打ち、Ⓑ+✚字キーで盗塁する。守備時は、✚字キーで選手を操作してボールを取りに行かせ、Ⓐで送球、Ⓑで塁に走りよる。捕球の際にⒷボタンを押すとなんとファインプレーをするときがある。フェンス際でホームラン性の飛球をジャンピングキャッチしたりするのだ。守備面はひかるものがあるが、その他の操作はあたりさわりがないと言えよう。いや、実はあたりさわりのなさが、野球を忠実に再現していることなのだ。『ファミスタ』が偉大すぎて、みんなが野球ゲームの操作はこういうものだと思い込んでいるようだ。が『ファミスタ』に近づくだけでも非常に完成度を必要とするのだ。だから、ハリスタは、操作性の高いゲームと言うことができる。



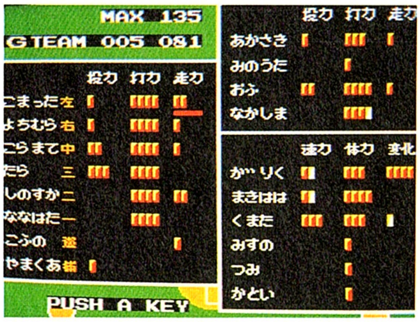
◀打つ時は、バックネット裏から見た画面だ。球は割とゆっくりくるから、よく見てから打てるぞ!!



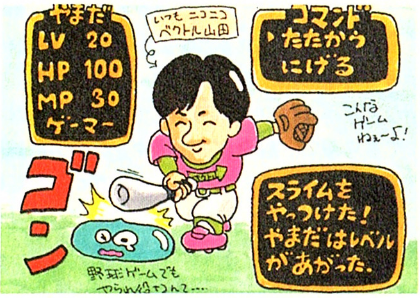
◀サードゴロ。一塁に送球するときは、✚字キーの右を押しながらⒶを押す。Ⓑだと一塁へ走るのだ。

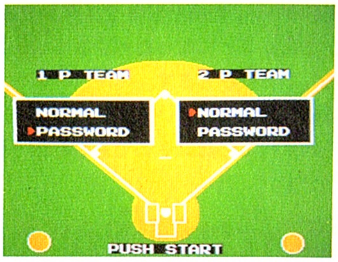
②RPG性とVS機能

近頃のジャイアンツは弱い。王監督のさい配を見て、様々に思う人もいるだろう。「代打を出せばいいのに」「打順を組み換えたい」「この選手を育てたい」等々。そんな人々の要望をハリスタは無視していない。まず、打線の組み替えが可能だ。左打者をズラリとそろえたりするのも君のお好み次第。その時、選手には好調、不調というデータもあるので奥の深いものになっている。また、ハリスタの最大のウリ、選手育成モードがある。試合をすると、その内容に応じてポイントがもらえる。そのポイントを、好きな選手に振り分けて、能力をアップさせることができてしまうのだ。さらにすごいことに、バックアップ式だから、電源を切っても育てた選手のデータは保存される。そして、さらに非常にすごいことに、育てたチームのパスワードをメモすれば、友達の育てたチームと対戦ができてしまうのだ。同じチームでも、育て方によって、全々タイプの違うチームになるからすごい。様々な対戦が君を待っているぞ。



▲各選手につき、3つの要素がある。投手重視、守備重視、打撃重視などいろいろなチームに育てられる。なお、全員を満たんには、できないようになっている





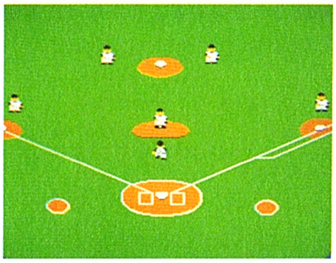
◀友達と育てたチーム同士で対戦しよう。もちろん、初期値のままのチーム同士でも戦うことは可能

③アトラクション

同点で迎えた7回表。緊張した雰囲気がただよう。突然、酔っぱらいが乱入した!! 観客は一瞬あっけに取られた後、爆笑のウズ。こんな情景を見たことのある人は、少なくはないだろう。野球ゲームにおけるアトラクションは、疲れた目や神経をほぐし、こわばった表情を和らげる効果がある。ハリスタも当然のこと、アトラクションが多い。テレビでおなじみの解説者と、アナウンサーが、コンビを組んで解説してくれるのだ。試合展開と同時進行で、励ましの言葉やアドバイスをくれる。驚くべきことに、試合終了後勝負を決めたプレーを、VTRで再現してくれるのだ。その他にも、乱闘や酔っぱらいの乱入などもあり、退屈させない。実際に野球をしている気分になるぞ!!



◀「ナイスゲーム期待してます」と励まされながら試合開始。ナ〇シマ弁はみんなもおなじみだね!


◀連打を浴びたときには、キャッチャーがピッチャーを慰めてくれる。スタミナが多少回復するぞ!



◀試合は1チームの完封に終わった。解説者さんにほめられながらVTRがスタートする



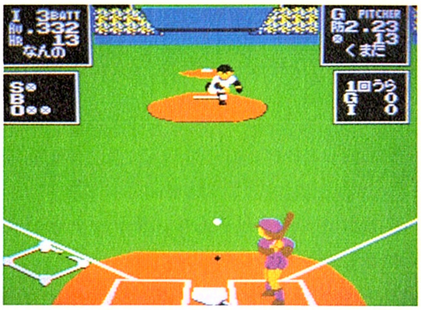
▶空振り三振!! 2人で見ていれば、感想を語り合うのもいいだろう。死闘の後の和解だ

④親しみやすさ

操作性でも述べたが、キー操作等は到って平凡だ。しかも実は、オート守備というコマンドがあって、守備を全てコンピューターにやらせることもできる。そうなれば、投げて打つだけしか操作がない。ところが、これだけでも十分楽しめる。実際の話、ひとりが投げて、ひとりが打つという、ふたり野球をやったことのある人も多いはずだ。しかも、これなら初心者でも楽しめるのだ。誰とでも、それ程のハンディーなしに遊べる。これが本当は一番面白い要素なのではないだろうか。



▲試合開始前に、自動守備か手動守備かの選択ができる。熟練者対初心者なら、ハンディをつけてあげよう



▲野球は投げて打つことに始まり、投げて打つことに終わる。単純なスポーツだからこそ、野球は愛される

タイトー開発部に聞くハリスタの魅力

『究極ハリキリスタジアム』にけっこうはまってしまった、新人ゲーマー・ベクトル山田。なんとハリスタの単行本まで書くことになってるらしい。実際プロ野球ファンで、野球を見る目は肥えてるとか。そんな彼が、大胆にも、タイトーの開発部にお邪魔して、ハリスタの魅力をインタビューしてしまいました。

ベクトル山田(以後㊤と略す):初めまして。今回お宅のゲーム『究極ハリキリスタジアム』の単行本を書くことになったベクトル山田です。よろしくお願いします。

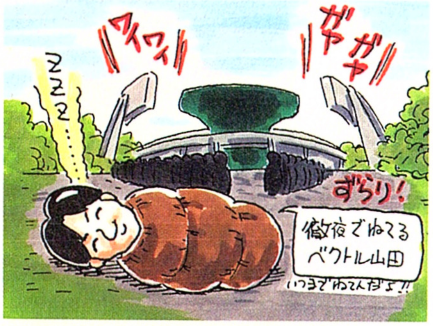
佐藤(以後㊧と略す):いえ、こちらこそ。山田さんの単行本のヒントにでもなればうれしい限りです。

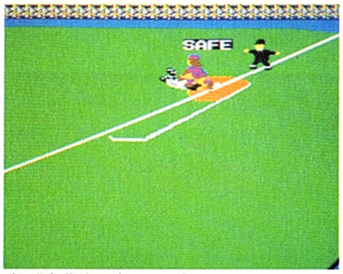
なぜ時代は野球か?

㊤:いきなりですが、なぜ野球ゲームを作ることになったんですか。

㊧:去年の暮れは、日本シリーズの西武対巨人が大人気を呼び起こしていましたからね。日本国民は、やっぱり野球好きだと思いまして。

㊤:僕も野球には目がないんですよ。去年は





◀けん制球は画面が切りかわる。とても迫力があるね。リードは4段階でき、足の早い選手は盗塁だ

西武球場に泊まり込んで、チケットを手に入れましたからね。

㊧:そうですか。(笑)

㊤:でも、野球ゲームは「ファミスタ」で、もう完成されたって感じがありますよね。

㊧:それでも「燃えプロ」も売れましたから。まだ違う方向性があると思いまして。

㊤:ああ、なるほど。根っからの野球ファンなら、いくら「ファミスタ」を持ってるからと言っても、買ってくれますからね。

㊧:そうです。野球ファンの欲求をついたという説もありますね。

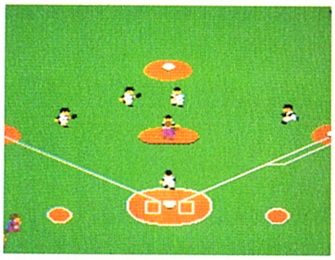
㊤:とんでもないです。面白いものは面白い。

野球ゲームに求めるもの

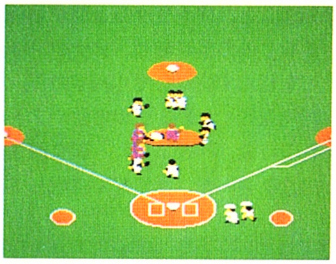
㊤:でも、ただ野球ゲームを出せばいいってわけでもないですよね。当然、過去に出た野球ゲームを越えるぐらいの内容は必要でしょう。

㊧:ええ、もちろんです。かなりの工夫はこらしたつもりです。

㊤:その「かなりの工夫」についてお聞きしたいんです。工夫と言ったって様々ありますから。何故こう工夫するようになったのかを



◀6回裏に、突然のハプニング。デッドボールに怒ったやまくあがピッチャーゆきに、殴りかかった



▶数秒間の殴り合いのあと、ピッチャーゆきは倒れてしまった。担架が運ばれ、ピッチャー交代だ

ひとつお願いします。

㊧:やはり野球ファンの声でしょうね。最初はみんな「ベースボール」で満足していたのが、段々と不満や要望が増えていき「ファミスタ」が出たわけでしょう。

㊤:ファンの声でゲームは進化するわけですね。

㊧:そうです。で、今回は特に、スタメンを代えられるようにしてくれ、という要望が強かったですね。

㊤:自分のプレイする選手をいじりたくなっ



◀解説のナ○シマさん。代打を励ましてくれる。時と場合によっていろいろなコメントをくれるぞ!

たわけですか。

㊧:他に某雑誌に載っていた、糸井重里さんのコラムを、たいへん参考にさせて頂きました。

㊤:と言うと?

㊧:糸井さんによると、個人個人で、同じチームをプレーするのはつまらない。もっと同じチームでも、個人の好みに合わせて、タイプの違うチームにできたらいいんじゃないかということです。

㊤:プロ野球ファンとして同感できます。僕が巨人の監督だったらな、と思うことがしょっちゅうありますから。

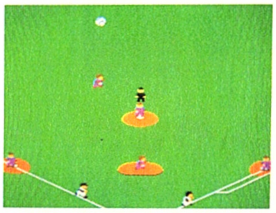
㊧:そういう要望にはきちんと答えたゲームになっています。

㊤:でも「ファミスタ」の操作性の良さは重要でしょう。

㊧:ええ、もちろん。ただ、うちとしては、アクションはもちろん、アトラクションにも力を入れました。

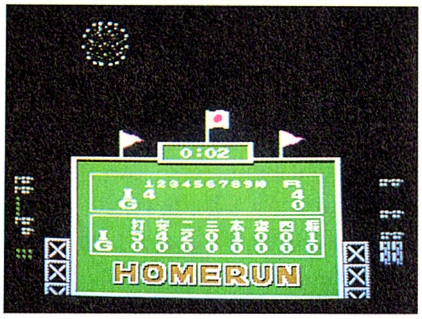
㊤:ほう。

㊧:アトラクションは、ゲームを盛り上げてくれますから。



◀ジャストミート! 打球はぐんぐん伸びていくぞ!

▼ホームラン!! 夜景に花火が上がる。打力を上げれば、がんがん打てるのだ!!



ハリキリスタジアムのウリ

山：ズバリ聞きます。ハリスタの最大のウリは何でしょう。

佐：一口には言えませんね。まず、選手を育てられるという機能があります。

山：糸井さんの話にもあった…

佐：ええそうです。その時工夫した点は、上限をもうけたことです。

山：と言いますと？

佐：全員を完全に育てられたら、結局同じチームは同じチーム力になってしまうでしょう。

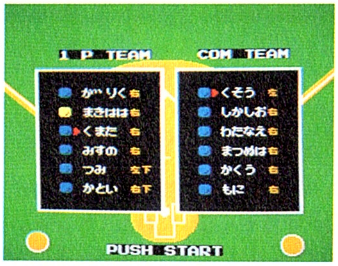
山：なるほど。

佐：だから、上限をもうけると、育てきれない選手がでてくるわけです。

山：その育てない選手を誰にするかで個人差がでる。ふむふむなるほど。



◀スタメンを決めよう。不調の選手は下位に、好調な選手はクリーンアップに。打線は君次第なのだ



▶先発ピッチャーを決めよう。前の試合の疲れの残ったピッチャーは危険。ローテーションを考えよ

佐：さらに、バックアップ式にしたことです。電源を切っても、自分の育てたチームのデータが残るから、普段はパスワードを取らなくていい。

山：そして、友達と対戦したいときだけ、パスワードを取ればいいと。すごいですね!!

佐：有難うございます。

山：そのほかには？

佐：やはり、あの人の名解説ですね。あれによって臨場感を盛り上げてますから。

山：VTRにはびっくりしました。

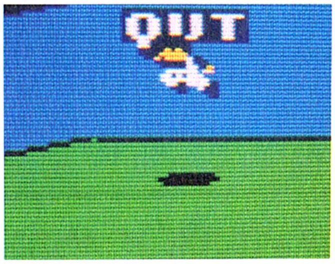
佐：スポーツニュースがなぜ面白いかというのは、その日の名場面が見られることにあると思うんです。

山：その通りです。

佐：だから、ゲーム終了後も余韻にひたって欲しいなと思いまして、作ったんです。

山：ずいぶんと、プロ野球ファンの人の心に迫ったゲームですね。糸井重里さんもきっと気に入るでしょう。

佐：そうだとうれしいですね。結果的には、プロ野球ファンの人の声を、かなり取り入れた形になったんですが、実はこのゲーム、かなり初心者向けに作ってあるんです。



◀ホームラン性の飛球を、ジャンピングキャッチ！ こんなファインプレーも、君の腕次第だぞ!!

究極の野球ゲーム

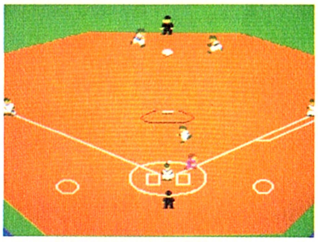
山：初心者向けですか。

佐：ええ。ときどき私は、父親とファミコンやるときがあるんです。父親は野球が好きなんですが「ファミスタ」では、あまり楽しめないんです。

山：守備がやはり難しいんですか。

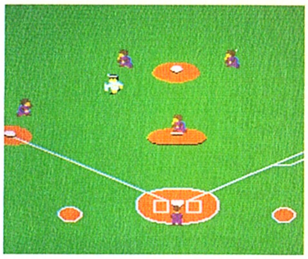
佐：そうなんです。だから、初心者も遊べるように、ハリスタにはオート守備をつけたんです。


◀速球派のピッチャーは、速力を上げていくと、ファイヤーボールを投げられる。バットも真っぷたつにへし折る剛速球だ！


▶足を速くしたバッターは、バントヒットを狙え。ただし、3塁手、または1塁手に捕らせるようにしないと、アウトだぞ！



◀有名アイドルからなるIチーム、打席はこいすみだが、デッドボールを受けてしまった。なんと痛々しい倒れ方なんだ!!


◀突如酔っぱらい出現!! ふらふらと千鳥足で2塁ベースから3塁へ。開いた口がふさがらないね！



▶解説者も驚いている様子。でも、息づまった試合展開の、緊張の糸をほぐしてくれる楽しい人

山：なるほど。単に手ぬきのためのコマンドではないんですね。

佐：初心者対熟練者の場合のハンディみたいなものだと思って下さい。

山：ホームラン競争も面白いですよね。

佐：あれもほとんど、初心者と熟練者の間で差はでないですね。つまり、幅広い人に楽しんでもらいたいわけです。

山：確かに、友達が数人集まってファミコンをすると、初心者がひとりかふたりはいますもんね。

佐：そうです。そういう場面で遊べるソフトが少なかった。だから爆発的に売れなくても地道にみんなに親しんでいってもらいたいですね。「誰でも気軽に遊べる」ことが、ハリスタのウリであり、野球ゲームの『究極』の姿だと思います。

山：感動しました!! 目からウロコが落ちたような気持ちです。

佐：せっかく「ファミリーコンピューター」なのだから、もっとみんなで楽しみましょう。

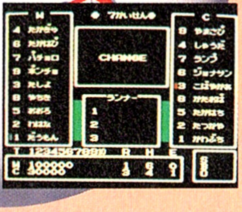
山：これほど真剣にゲームに取り組んでいらしたとは。ただ頭が下がる思いです。今日はいろいろ有難うございました。

佐：いえいえ。単行本、頑張って下さい。



◀12球団を破り、見事優勝を果たした。しかし、まだまだ試合は続く！





ベストプレープロ野球

アスキー	7月15日発売予定	¥5800	カセット

プロ野球中継を見るのが大好きなキミ、ヒイキのプロ野球チームがあるキミ、O監督の采配に疑問を持っているキミ。アクションの要素が全くないこのゲームは、そんなキミたちのための本格的野球SLGだ。ゆえにアクションゲームが大好きなお子様ゲーマーたちは、ここから4ページは飛ばしちゃってかまわない。これは、多少なりとも野球のセオリーを知っている人向けのゲームなのだ！

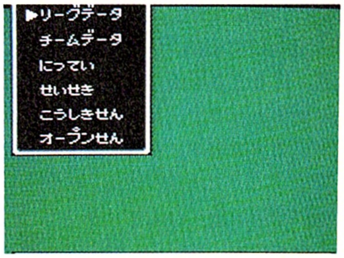
コイツは思わず胃が痛くなる監督SLGだ

基礎の基礎❢

続々と登場する野球ゲーム、ファンの人はうれしい悲鳴をあげちゃってるよね。そこで起こるのが、どのゲームを選べばいいかって問題だ。これはとっても難しい問題だけど、もしキミがメガホンを持って球場に足を運ぶようなチームがあるなら、コイツにハマることまちがいなしだ。なんてったって好きなチームの監督になって自由に選手たちを動かせるんだから、ファンにとってこんな楽しいことはない。アクションの要素がないから、ブキヨウなオトナでも十分に楽しめるゲームになっている。だから、日曜日には親子でペナント争いをするなんてのもいいね。セオリーや作戦に詳しいおとーさんは、キミたちの強力なライバルになるだろうからね。

で、肝心要のゲームの話。簡単にいっちゃうと"壮大なファミスタ・ウォッチモード"って感じかな。プレイヤーは好きなチームを選び（とーぜん2リーグ12チームのデータが用意されている）、キミは監督として130試合のペナントレースに挑むワケ。投手のローテーションや選手の好不調の判断、試合中の作戦に選手交代。ドップリと監督気分にひたれるぞ！　もちろん優勝が目標だけど、このゲームの楽しみはそれだけじゃない。なんと個人タイトル争いもあるのだよ。

つまり、すべての選手は打率．０００、本塁打０、打点０でスタートするんだ。で、試合の打撃結果によってリアルタイムで変化していくワケ。とーぜん投手の防御率なんかもね。この機能はとーってもうれしいよな。今までの野球ゲームでものたりなかったトコだもんな。野手は打率・本塁打・打点・勝利打点から三振や盗塁まで、投手は防御率・勝利数から奪三振・被本塁打・与四死球までデータが残るんだ。これってホントに盛り上がるよー。いかに個人タイトルを取らせるかってことも、監督の腕だからねぇ（でもさ、いくら個人タイトルが欲しいからって、ペナントレース終盤での"敬遠の嵐"なんてのはやめようね）。

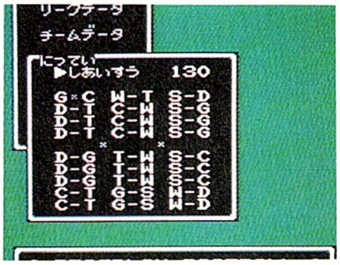


◀これがメインメニュー。何をやるにも、ここからスタート。さあ長丁場だ、がんばろー！

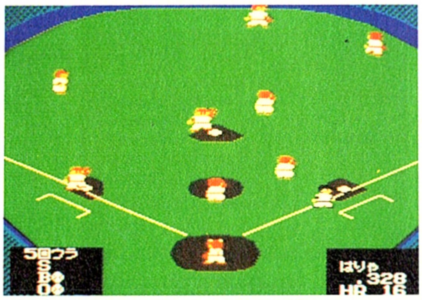


◀パセリリーグはDH制を採用している。DHのできがペナントレースのカギをにぎる？

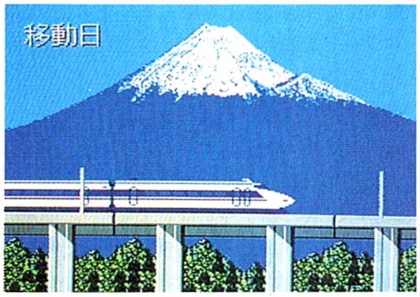
▶セロリリーグにはDHがない。投手の好不調が優勝のポイント。やっぱりCが有利か？



▶ペナントレースの試合数は選択できる。軽くやるなら30試合、本格的にやるなら130試合だ



▲試合を見るのは、すべてこの視点から。迫力は少ないけど、選手全員の動きが見えるのがグッドだね。カバーリングとか、細かい動きがよくできてるんだ



▲試合日程は6連戦して、移動日が1日の1週間単位だ。スタミナ命の投手陣にとって、この休みはとってもありがたい。デモも何種類かあって、楽しいし

基礎？？



◀1チームには野手が16人、投手が11人の計27人の選手がいる。誰をどう使うかはキミしだい

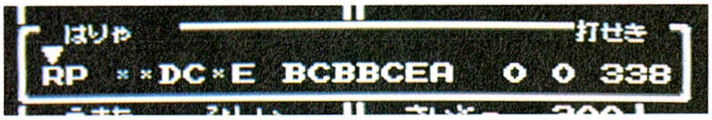
このゲームの基礎は、各選手の特徴をしっかり把握することだ。ファンならだいたいのところは知ってるだろうけど、自分の考えとデータが食い違ってることも多いと思うから、めんどくさがらずに確認することだ。ま、チームの監督としては、あまりにもと一ぜんのことだよな。

とゆーワケで、選手データ画面のお話。ここで各選手の特徴を頭にたたき込むワケだけど、その時にぜひやっておきたいことがあるんだ。このゲームでは選手の名前が自由に書き換えられるんだ。これを使わない手はないぞ！ 選手名鑑を片手に、根性で全162選手の名前を本名に書き換えちゃおうぜ。実名でやれば、さらに盛り上がることまちがいなしだからね。

また、ユニフォームのカラー変更もできるので、自分のイメージに合わない場合は変更するのもいいだろう。でも、ど一せやるんなら、日程を確認してホーム用とビジター用を使い分ける、なんてトコまでコリまくりたいもんだ。じゃ、データの読み方に行こうか！

野手

1 データは細かく13項目

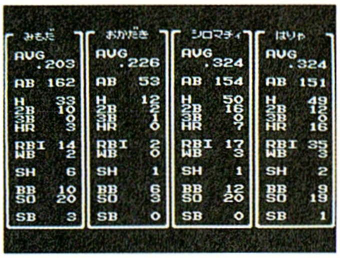


◀これが野手のデータ表示だ。右上の表示はカーソルが指しているデータ名。こまめに確認するようにしよう

野手は13のデータを持ってる。最初の打席は右打ちか左打ちか、タイプはプルヒッター（大物狙いの引っ張り打法）かスプレーヒッター（安全確実広角打法）かってこと。次からはA～Eの5段階評価。守備は左から捕手、1、2、3塁、遊撃、外野における守備力だ。選手はどのポジションでも守れるけど、＊は今まで守ったことがない守備位置だから避けた方がいいってこと。肩と足は分かるよね。目は選球眼。実績は打撃指数（後述）の回復に影響するし、スタミナが低いとペナントレース後半でバテる。小技はバントやエンドランの成功率に、パワーはボールの飛距離、長打に関係する。信頼（－2～＋2）は走者が得点圏の時の勝負強さ、対左（同じく）は左投手が得意か苦手かってこと。一般に左対左は打者が不利。最後の3ケタの数字が打撃指数（約150～450）。これはコンディションだね。打撃結果・スタミナ・実績によって変化する。

2 どのデータが重要か？

どのデータも重要だけど、特に重要なのは守備と打撃指数。代打や代走はあとの守備のことも考えて使うようにしよう。選手のコンディションを表す打撃指数にも常に注意を払うこと。選手の起用は打率よりもこっちを参考にした方がいいみたいだ。低下してきたら休ませることも必要だぞ。スチールやエンドランを決めるために、足の速い選手をチェックしておくことも大切。また、打順は勝利のポイント。試合の前に各データをしっかり確認して、じっくりと考えよう。



◀試合の前に打撃データを見て、先発オーダーを考えておこう。打撃指数のチェックも忘れずに！

投手

1 投手のデータは10項目

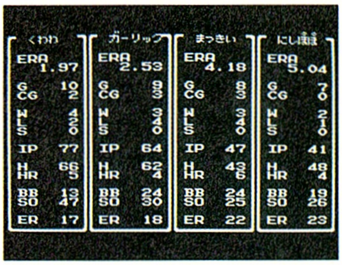


◀投手の基礎データ。安定性とスピードをチェックして、交代時期の目安にしよう

投法は左右と上下の組合わせで4種類。タイプは投球パターンで6タイプある。本格派とか変化球投手ってヤツね。スピードは直球の速さ、球のキレは変化球の鋭さ、制球はコントロールだ。安定がいいほどキレ、制球が長いイニング持続する。球質は球の重さ。低いほど長打が出やすい。技術は打たせて取る投球術。回復は1日に回復するスタミナ量だ。ここには表示されてないけど、選手一覧でST．と表示されてるのがスタミナ。1球ごとに1づつ減っていく。球速・キレ・制球、すべてにかかわる重要なポイントだ。また、一覧で上5人が先発、次の4人が中継ぎ、最後の2人が抑えになる。

2 先発決定とローテーション

先発、中継ぎ、抑えは一応区別されてるけど、変更も可能なんだ。つまり調子のいい中継ぎ投手と、不調の先発投手を入れ換えるなんてこともできる。ここらへんも本物っポクてグッドだね。



◀調子のいいピッチャーの成績を見るのは格別。防御率、奪三振、勝利…思わずニヤついちゃう

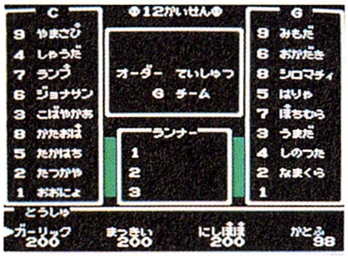
で、だれを先発させるかだけど、十分なスタミナがあることが大切だ。少なくとも5回は投げてもらわなきゃいけないからね。ゆえに大事なのがローテーション。特に完投なんかしたら、スタミナは半分以下になる。スタミナが回復するまで登板間隔をあけるためにも、ローテーションをキッチリ組んで、必ずそれを守るようにしよう。

それから、1番下の投手は〝抑えの切札〟だから、絶対に長いイニングの登板はさせないことが大事。そうだなぁ、せいぜい2回までだね。イザってゆー時にスタミナ切れで使えないんじゃ、たまんないからね。

応用？？？

このゲームでは、選手の名前だけじゃなくて、すべてのデータをエディットできる。つまり、これからトレード（プロ野球は6月までトレードが可能だからね）があってもだいじょーぶだし、来年の新戦力加入にも対応できるってワケだ。

「えっ、データが書き換えられるの!? そーか、それじゃ、ひいき選手をスーパー・プレイヤーにすることもできるんだ！」と思ったキミ、キミは正しい。邪道ではあるが、スーパー・プレイヤーもスーパー・チームも思いのままにつくれるぞ。だけどね、それをやっちゃうとゲームバランスがくずれて、つまんなくなっちゃうんだ。第一、それで勝ってもぜんぜん楽しくないよ。監督の特権である胃

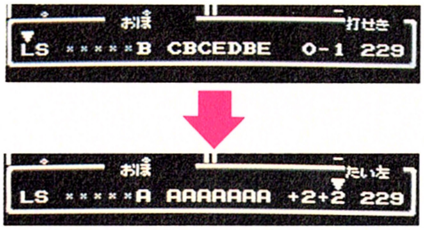


◀思案のしどころ、先発オーダー。不調な野手は、思い切って休ませることも必要なんだ

痛の喜び（？）も味わえなくなるしね（いや、ホント、このゲームをやってると監督さんの気持ちがよぉーく分るんだよね。勝てない時ってツライもんなんだねぇ）。ま、せいぜいスーパー・プレイヤーを一人つくるぐらいにしときましょ。

ただ、ホントのプロ野球で、ひいきチームがどーしても勝てなくて落ち込んでるってゆーなら、これで大勝してストレス解消なんてのもいいかもしれないね（なんかとってもムナシそうな気もするけど…）。それとは逆に大キライなあのチームを最低のチームにしちゃって、よってたかってやっつけるなんてゆー屈折した楽しみ方も…、なんだかとっても情けなくなってきた…。

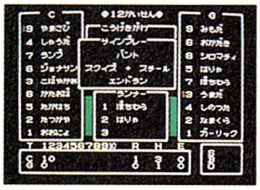
閑話休題。えー、いよいよ公式戦の開幕だ。最初にやらなきゃいけないのは先発オーダーの決定。各選手の特徴・コンディションがしっかり頭に入ってれば、簡単に決まるよね。試合が終ったら、チームデータで打撃指数の確認もするようにしよう。くどいようだけど、選手の調子をしっかり把握することが、ペナントレースを勝ち抜くポイントだ。



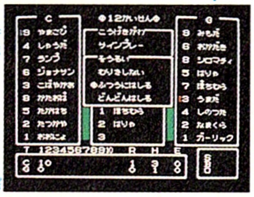
実践？？？？

攻撃

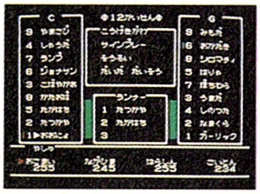
攻撃の時に使えるコマンドはサインプレー、走塁、代走代打の3つ。いつ、どのサインを出すかがポイント。ここで生きてくるのが、セオリーの知識。やっぱり知ってるとかなり違うよ。各選手の特徴とセオリー、そしてカン。この3つを組み合わせて、ベストの作戦を考えるようにしよう。



◀攻撃時のサインはバント（セーフティもできる）・エンドラン・スクイズ・スチールの四種類。走者の足、打者の打力を考慮して使い分けよう



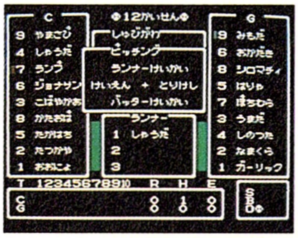
▶多少ムリをしてでも次の塁を狙うか、安全を最優先するか。走塁の積極性は走者の足と状況をよく検討して決めるようにしよう



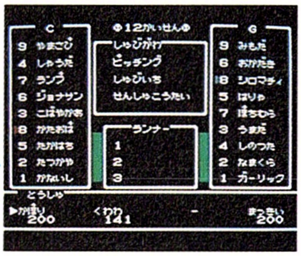
◀チャンスの時に、代打が出せるなんてのは当り前だよね。このゲームでは、なんと代走まで出すことができるんだ。これはうれしー機能だね

守備

守備のコマンドも3つある。ピッチング、守備位置、選手交代だ。攻撃の時に比べて指示を出す回数も多い。ここでも各選手の特徴、セオリー、カンは大事だぞ。この場合の選手の特徴ってゆーのは、特に相手のバッターやランナーのこと。長打力のあるバッターと小技のうまいバッターでは、とうぜん攻め方・守り方が変わってくるからね。つまり自分のチームだけに詳しくてもダメなのだ。これは攻撃の時にも言えることだけど、敵を研究することが重要なポイントの一つなんだ。ここらへんは『信長の野望』なんかのＳＬＧと同じだね。

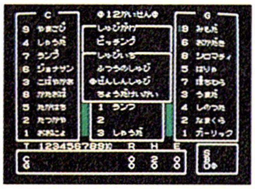


◀投手への指示はランナー警戒・バッター警戒・敬遠・取消の四種類。敬遠はウエストボールとしても使えるぞ



▶ピンチの時の投手交代なんて当り前。このゲームでは、守備がために野手の交代、なんてこともできるのだ

勝つためには、選手交代が大きな比重をしめる。たとえば先発オーダーは打撃中心に組んで終盤で守備のいい選手に代えるなんて方法も、選手の好不調が激しくなるペナントレース後半では重要なテクニックになってくる。また、投手の継投は試合の要だ。継投時期は直球のスピードで判断するのが一番簡単だけど、コントロールにも注意しよう。速球は来てるのに四死球連発なんて状態になったら要注意だ。とにかく、早め早めに手を打った方がいい結果になるみたいだね。



◀守備位置は前進守備・中間守備・長打警戒の3パターンがある。状況や打者に応じて、こまめに守備位置を変更するクセをつけよう

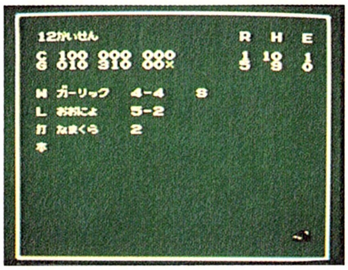


▶前進守備は得点圏に走者がいる場合のバックホーム体制。外野の頭を越えられると悲劇なんだけどね。二死になったら中間に戻すのを忘れるな！



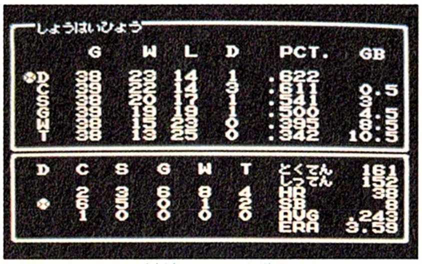
◀長打警戒は、パワーヒッター用の守備体制。外野は深く守り、1・3塁はラインによる。野手間があくので単打は出やすくなるぞ、注意！

結果!!!!!!



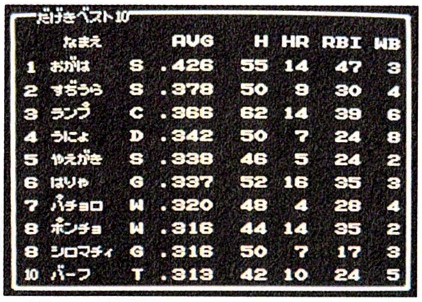
◀試合終了。スコア、ヒット数、責任投手、勝利打点、本塁打等が表示される。ニュースみたいだね

試合が終わると結果が表示される。これがスポーツニュースを見てるみたいで、また楽しいんだ。そして勝敗表。これはスポーツ新聞のノリで、これを見ると闘志がわいてくるぞ！　チーム別勝敗表や、チーム打率、本塁打数、盗塁数、防御率に得失点まで記録してくれる。それに、マジックナンバーがつくと、これも表示されるのだ。ホント、プロ野球ファンのためのソフトって感じだね。さらにうれしーのが打撃十傑、投手十傑なのだ!!



▲そしてスポーツ新聞のような勝敗表。順位だけじゃなく、チーム別勝敗表、チーム打率に総本塁打数、防御率も表示してくれる。うーん、燃えてくるぜ!!

打撃十傑

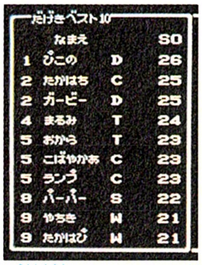


▲野手ならば三冠王をめざせ！　とゆーワケで、打撃十傑をながめるのも、ファンの楽しみの一つですな

言わずと知れた首位打者争い。もちろん打率の他にもキング争いはあるんだ。なにしろ保存される個人記録は打率のほかに打席数、安打数、二塁打数、三塁打数、本塁打数、打点、勝利打点、犠打数、四死球、三振数、盗塁数と12種類！　そうそう、打率ベスト10に入るためには規定打席（試合数×３）をクリアしてないとダメだからね。覚えといてね。

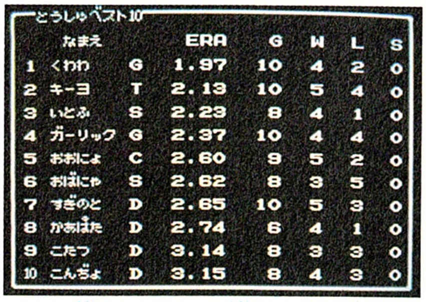


▲勝利打点は勝負強さの証明。やはり上位は、Ａクラスチームの選手が多い



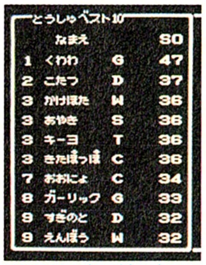
▲三振数だってバッチリ分っちゃう。自分のチームから三振王は出したくないね

投手十傑

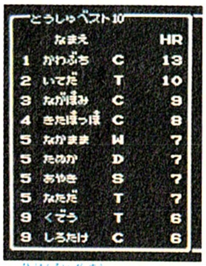


▲やはり優勝するためには、投手がよくないとね。投手十傑に、自チームの投手は何人入れるかな？

投手の場合も12種類の個人記録が保存されるんだ。防御率、登板数、完投数、勝ち数、負け数、セーブ数、投球回数、被安打数、被本塁打数、与四死球、奪三振、自責点。うーん、なかなかマニアックだねぇ。中には不名誉な記録もあるけど、それも次回の励みになるしね。ちなみに防御率ベスト10に入るための規定投球回数は試合数と同じだ。

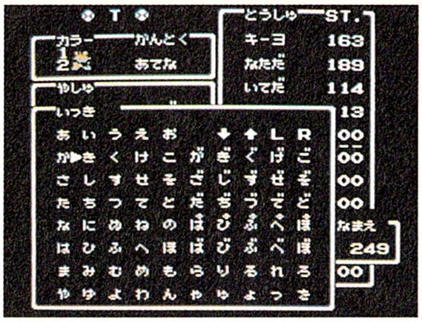


▲奪三振は速い球を持ってる投手が多い。奪三振王は本格派の証しなのだ



▲被本塁打数は、なかなか恥ずかしい記録だね。負け数に関係なきゃいいけど…

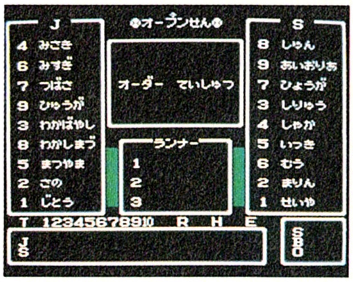
お遊び!!!!!!



▲選手のエディット機能を使って遊ぶのも楽しいもんだよ。聖闘士のチームを作ったり、お気に入りの歌手のチームを作ったり。オールＡの〝メジャーリーガーズ〟みたいなのを作って、挑戦してみるのもいいね

ゲームの性質上か、あまりハデなデモはないんだよね。試合でホームランが出ても、花火が上がるわけじゃないし。ちょっと寂しい気もするけど、余計なデモがないためにゲームがテンポよく進むのも事実なのだ。

えっと、選手のエディットができることを使って遊んじゃおってのが、ここの主旨だったっけ…。前出のスーパー・プレイヤーやスーパー・チームも、〝お遊び〟と割り切るならいいかもしんないね。ほかにカンタンなトコでは、マンガの登場人物を参加させる。Ｓチームに眉月光と花形満とかね。あとはお気に入りのアニメなんかの主人公のチームをつくる。『聖闘士チームＶＳ全日本Jr.チーム』とか、『ウルトラ兄弟ＶＳ仮面ライダーチーム』とか、いくらでも遊べそうだね。もし根性があるなら、全選手をエディットして、オリジナル・リーグに挑戦するなんてのもいいんじゃない？



◀〝聖闘士ＶＳ全日本Jr.〟をやってみた。「星矢、投げた！　岬くん、ジャストミート!!」なんてね

とにかく、これ１本あれば、かなり長期間遊べるソフト（エディットするにしろ、しないにしろ）であることに間違いはないね。みんなで監督に〝なりきりっこ〟しようぜ!!



スーパーリアルベースボール

バップ	7月下旬発売予定	¥5500	カセット

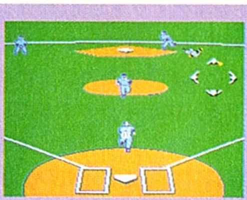
いったいどこがどういうふうにリアルなの？　野球ゲームファンの人には、そこが一番気になるところ。まず一つめは、球団や選手の名前を実名にして、実際の最新データが採用されてるってこと。二つめに、投げる・打つ・走る・捕るという動作そのものを、コントローラー操作で細かく再現できるってこと。そして三つめは、まるでテレビ中継並みの画面展開。こいつあけっこう辛口野球通にオススメだね。

練習量がものをいうプレイ重視型ゲーム。

現実プレイ感覚

現実のプレイ感覚を追求した、まったく新しい本格派ゲームというフレーズで登場のスーパーリアルベースボール。打つ、投げる、守る、そして走るといった野球の基本要素を、細部までコントローラーで操作することを可能にしたこのゲーム、まさに現実のプレイ感覚といえるよね。例えば、ピッチング。投手のコントロールは、ボールを手から離すリリースポイントで決定される。オーバースローの場合、リリースポイントを早くすればボールは高めへ、遅くすれば低めへといった具合にね。アンダースローならその逆だ。でも、この高低を使いわけて、ビシバシストライクをとっていくのはかなり練習が必要だ。守備の面においても、捕球・送球・送球を捕るといった一連の動作を、すべて自分で行なわなければならないぞ。外野フライの捕球は、画面での遠近感がつかみにくいだけに慣れるまでは苦労するかもよ。この他、打撃・走塁についても、現実性を追求した機能が盛りだくさん。まあ、機能が多いということは、それだけ操作テクも必要ってことだね。

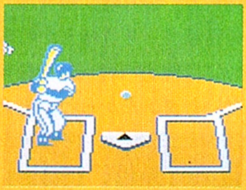
走る



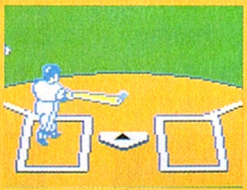
◀Ⓑ＋✚でリードの距離がコントロール可能

打つ

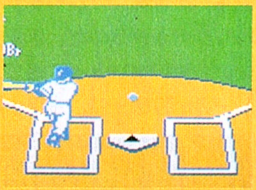
モデルは中日期待のルーキー立浪



▲まず、ホームベース上の青い点で表示されるミートポイントを✚で設定しよう



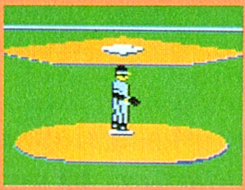
▲自分の狙ったミートポイントにボールがきたら、Ⓐで一気にスイングしよう



▲ミート時に✚を操作して、打球を左右へ打ち分けることだって可能なのだ！

投げる

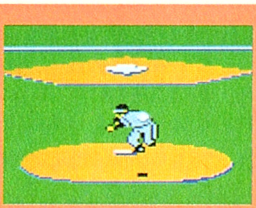
モデルはオーバースローの遠山だ



▲まず投手の投げる位置を✚で決め、次にⒶを押すと投球モーションに入るんだ



▲自分の想定するリリースポイントに合わせ、タイミングよくⒶを押して投げる



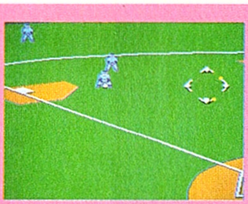
▲リリースポイントを遅くとると低目へ、早くとると高めへ投げ分けられるんだ

守る

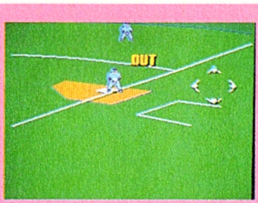
モデルは、あのヤクルトの長嶋Jr



▲野手の操作はファミスタなんかと同様、✚で行う。フィールディングはなかなかい



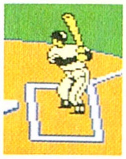
▲ボールが来たらタイミングよくⒶで捕球。そして、✚とⒶで送球するんだ



▲ファーストやカットプレーなんかの捕球もコントローラー操作で行う(Ⓐ)

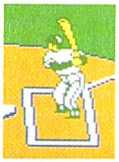
12球団公認

このスーパーリアルは、下の画面写真を見てもらえればわかると思うけど、すべて実名。お馴じみの12球団が揃ったんだ。球団が実名ということは、当然、選手も全員実名。その上各選手の能力も、最新データに基づいてプログラミングされているということだ。となるとヤクルトのルーキー長嶋君は、当然打率・本塁打共に0。でも、いったいどんな能力がプログラムしてあるのだろう。もしかして守備が…。その点は心配御無用。打撃にしろ守備にしろ、ある程度の能力の差はあるものの、大部分が君の操作にかかっているんだ。だから、同じバースでもうまい人がやれば強打バース、ヘタな人だと不振バースってことになってしまうのね。また、この様に実名が使用されていると、野球を知ってる人には自分なりのスターティングオーダーを組むとか、場面状況による選手起用だとか、監督気分に浸りきって楽しめることうけあいだと思うよ。

▶巨人の淡い色つきユニフォームの色がよくでてる

◀中日のユニフォーム。別色ドジャースカラーだ

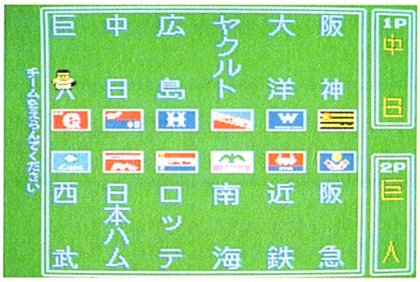



▶阪神のグレーはバッチリリアルな色やんけ！

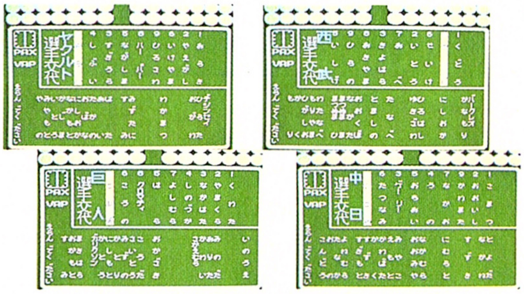
▶南海の緑は芝生との区別がちょっとしにくいか？



▶各選手のデータは昨シーズンの実績にもとづいてプログラムされているんだ



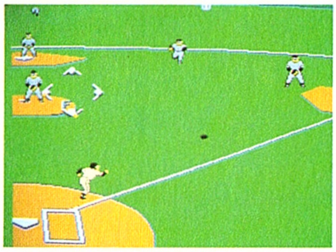
▲球団は昨年の戦績順に左から並んでいるんだ



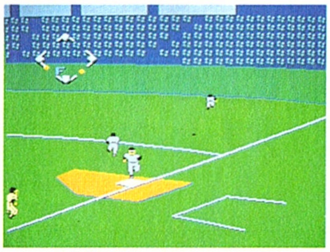
◀登録されている選手は、今シーズンから移籍した選手や、新加入の助っ人外人、ルーキーたちもいっぱいいるぞ。う～む、さすがリアルというだけある

画期的画面展開

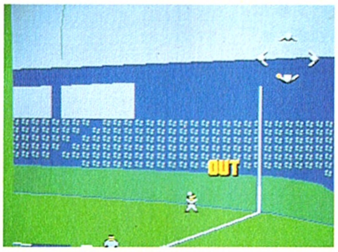
スーパーリアルが、他のファミコンベースボールと大きな一線を画すのが画面展開だ。今までのほとんどが、打撃時と守備時に画面が分かれ、それが切り替わるという展開だったのに対し、このスーパーリアルは、攻守の境なく、スムーズに画面が移行していくんだ。そして、常にバックネット方向から見るという見せ方なので、〝まるでテレビの野球中継を見ているみたい〟という表現がほんとピッタリあてはまる。例えば、バッターが三遊間をぬくヒットを放ったとするよね。すると画面は、ボールを追うように、レフト方向へと流れてゆくんだ。しかも、ボールスピードや選手の動きがスピーディーなため、スムーズな画面展開と相まって、かなりテンポの良いゲーム進行になっているよ。また、余分な演出を省いて、野球そのものの面白さを追求した点も、テンポをよくしている理由の一つだね。でも、唯一残念な点があるんだ。ビジュアルは画期的でユニークなんだけど、いざプレイする立場になると、さっきも言ったように、慣れるまでは外野での遠近感がつかみにくいという点なんだ。まあこの点は、操作テクを身につけていく過程で徐々に慣れていくんだろうけど。いや～、ビジュアルと操作性ってスポーツゲームにおける永遠のテーマだと思わない? このゲームの出現で、また一歩近づいたね。



▲篠塚、キーオの初球を思いっきりひっぱたいた。打球は快音を残しライトへ



▲これは意外と大きいぞ。ライト中野懸命にバック。ライトバーック！



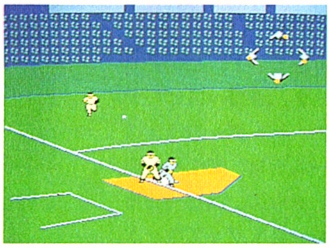
▲しかし打球にイマイチ伸びがないぞっ！ライト中野ふり向いてこれを捕ったぁ～！

ツーアウト3塁

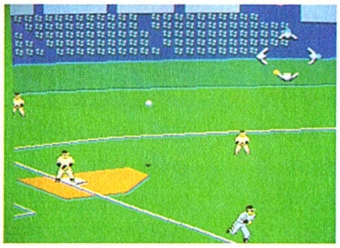
伝統の阪神ー巨人戦、3回裏、2アウトながら蓑田を3塁において、巨人先制のチャンス。ピッチャーキーオ、バッター篠塚に対し、第一球投げた。カキーン！ 快音を残し、篠塚の打球はライトへグングン伸びているぞ。ライトバック…

ノーアウト満塁

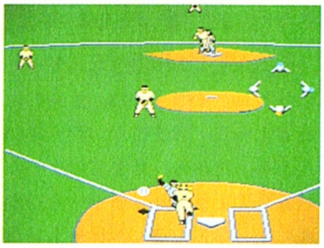
3対1、巨人リードで向えた8回の表、阪神ラッキーセブンの攻撃は、ノーアウト満塁という絶好のチャンス！ 逆点、悪くても同点の狙える好場面だ。ピッチャーは桑田に替って抑えの切り札鹿取がマウンドへ。そして迎えるバッターは岡田！



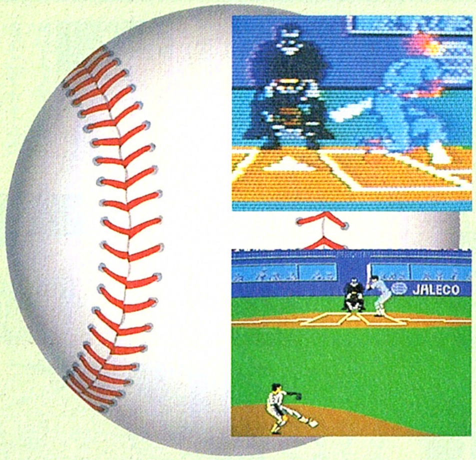
▲岡田の打球は、前進守備をとる3遊間をキレイに破りレフト前へ…ヒット！



▲2塁ランナーも3塁をけってホームを狙う！レフトも捕球と同時にバックホーム



▲いい返球が返ってきたぞ！ これは際どいタイミングだ!! アウトか！ セーフか！



燃えろ!!プロ野球'88決定版

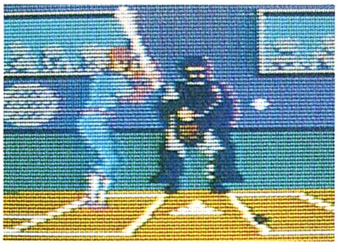
ジャレコ	7月下旬発売予定	¥5800	カセット

ファミコン野球界に名を残す超ビッグ・ヒット・ゲーム『燃えろ!!プロ野球』の流れを汲むジャレコの自信作!! なぜか、発表のドタン場で名前を『燃えろ!!プロ野球2』から「燃えろ!!プロ野球'88決定版」に変更。このへんにジャレコの気合を感じる。けど、なにせ現時点(5/18)じゃあまだ開発段階なので、決定的なことは言えないけどこのまま行けば初心者〜上級者向けの秀作になりそうだ。

タイトルどーり野球ソフトの決定版になりうるか!?

2に名作なしのFC界のジンクスを破れるか

まずは総論から。とは言っても、前に書いたように最終バージョンができあがっているワケじゃない。だから、操作性やボールのことをとやかく言えないのが現状なのだっ!! でも、ひとつだけ比較するとなれば、それはメーカーとゆーこと。4本の新作の中で唯一の続編を出したジャレコ。つまり、他社が野球ソフト作りが初めてに対し、ジャレコは体験済み。これはゲームの上で相当プラスになり、いいソフトが期待できそうだという事だ。

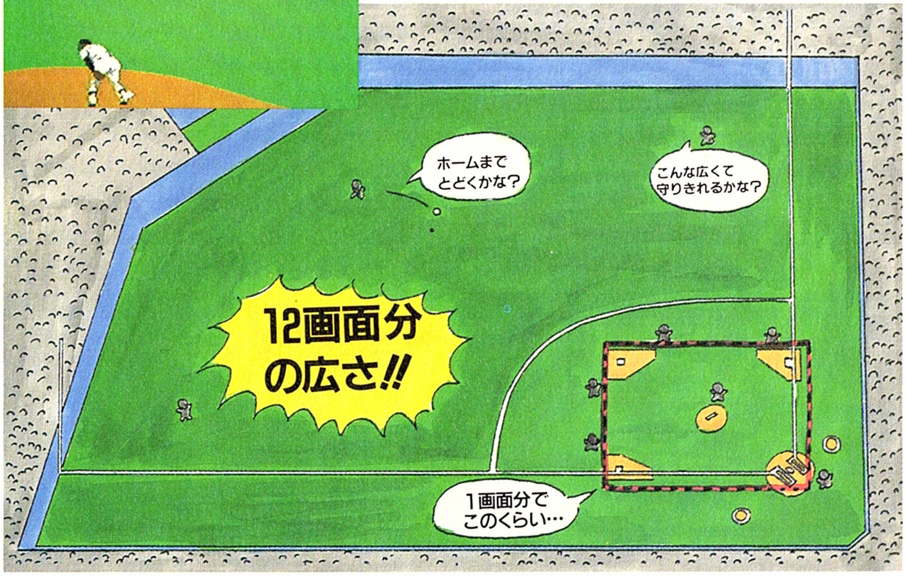


◀一見『燃えプロ』と同じような画面だけれど、とてつもない可能性を秘めたゲームになりそうだ!!



流石元祖。V面がすばらしい

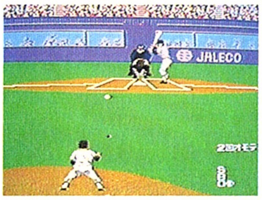
ビジュアル面とアトラクション面で後発の野球ゲームにメチャ影響を与えただけあって、とても"絵"もキレイ。アトラクション面も先攻後攻で見る視点が違うという観客指向の強い作りを打ち出している!!



バイオリズムで選手のコンディションが決まる

今回の最大の特徴はなんてったって『バイオリズム』につきるね。生身の人間がそうであるよーに、調子のいい時もあれば、悪い時もある。だから、今までのゲームみたいに星飛雄馬のようなピッチャーもいないし、花形満のよーな強力なバッターもいない。あくまでも人間ぽく、調子の善し悪しがあるのだっ!!

この気になるバイオリズムは身体、感情、知性の3つの要素からできていて、ピッチャーの場合は身体=スタミナ。感情=スピード、知性=ボールの変化。で、バッターの場合は身体=打率、感情=ホームラン、知性=打点にメチャ影響してくる。さらに、23日〜33日の周期で高調と低調をくり返す!!ってゆーから深いものがある。基本のデータは去年の成績から作られているのも忘れちゃいけない。



◀バイオリズムの3要素が絶好調だと、バッターなら連続ホームランも可能だし、ピッチャーなら、パーフェクト試合だって夢じゃない!!

▶これがウワサのバイオリズムだっ!! 毎日かわるから選手の起用は注意を払え



バッテリーは特に注目！

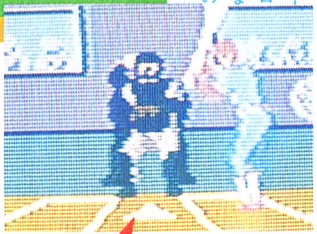
ピッチャーの変化球もバリエーションが増えてお楽しみの度合もアップ!! 変化球のキレは例のバイオリズムに関係してくるだけにいつも微妙に変化。なかなかハラハラさせられるぞっ!! キャッチャーが球の行く方によって体を動かしながらミットを移動するのもグーだ。



ピッチャー…オーバーサイド、アンダースローの他、外人や変則など9種類のパターンのピッチングがある!!



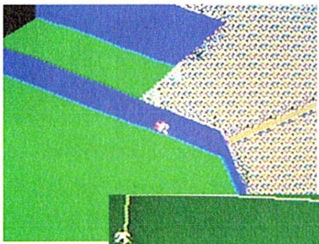
キャッチャー…立って返球する。パスボールもあるので要注意!!



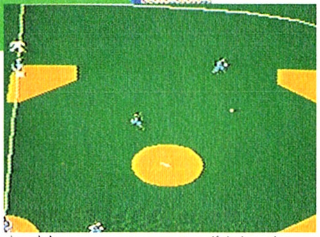
バッターはこーなった！

前作最大の弱点だった（いいのかなこんなこと書いて）打った時に、球がランダムに飛ぶ珍現象。大幅に改善されたぞ!! ミートポイントはあるし、バットの根元や先に当れば飛距離が出なくなっている。もち、流したり、ひっぱったりもできるし、高目を打てばフライになり、低目を打てばゴロになりやすくなっている。でかしたぞっ!! ジャレコ!!

まだあるぞ新システム



フェンスぎりぎりでジャンプ!! うまくいけばナゾのホームランにすることもできる!!



▶3遊間の当りなど、ダイビング・キャッチがものを言う!!ここぞと思う時に使おうぜ

俯瞰で球場を捕えているので、打球の飛ぶ軌跡や高さなんかも見やすくなっているところが好感がもてる!! ジャンプ機能も付いているから、ジャンピングキャッチやダイビングキャッチなどのファインプレイも可能だっ!!

ぶっちぎり最新情報

『燃えプロ』ファンの人で、もっともっと詳しいことが知りたい人に!!

ジャレコさんでは今、もっと面白いゲームにしようと、改良に継ぐ改良で必死になっているんだ。だから、『燃えプロ』ファンには絶対に満足できるソフトになるぞ！

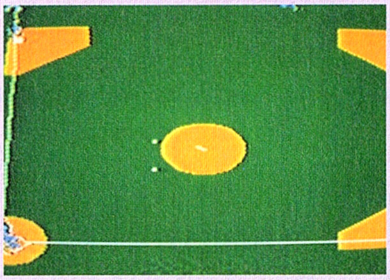




▶前作ではいかにも、ボールを投げてるっ！ とゆー感じがたまらなかった。それはそのまま受け継がれているが、前作よりもっとリアルにするそうだ。グラフィックはもちろん、ピッチングのこまかい動きまで、とってもスムーズ！



▲▶音声チップも前作どうり、いい当たりが出れば、カキーンと小気味良い音が響くぞ。当たりが悪いときはつまった音がするし、キャッチャーがボールを受けるときも、球種によって音が違う



▲グラウンドもこ～んなに広くなったのだ！ だから、本物の野球のように、守備がマズイとボールが取れず点に繋がってしまうぞ。それだけに、より臨場感あふれるゲームになっているのだ！



▲ピッチングフォームも、リアルで素晴しいものだが、バッティングだって負けちゃいない。バットを振りきった感じも良くでているし、空振りをしたときの、あのガクッとしてしまうフォームがなんともいえずたまらない。野球ゲームをしているんだなぁ～！ とゆー実感がわく一瞬なのだ！

この夏の野球ゲーム選びのポイントは 監督度と選手度のバランス ＋ビジュアルだ。

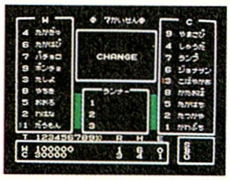
さて、ズラリと出そろった4本の野球ゲーム。それぞれの特徴をつかんでもらったところで、とどめの一発！　ここはひとつ「監督的楽しみと選手の楽しみのバランス」に注目してみようではないか。これで最終判断を。

究極ハリキリスタジアム



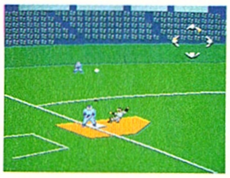
選手の成長のゲーム性はもちろん、「AUTO」守備の気配りも特筆もの。初心者にも上級者にも楽しめる。采配より、チームづくりで監督気分を。

ベストプレープロ野球



新聞のスポーツ欄の数字を、そのままゲームにしたような画期的作品。アクション性皆無なのに、これほど楽しめるとは！もちろん監督度100％。

スーパーリアルベースボール

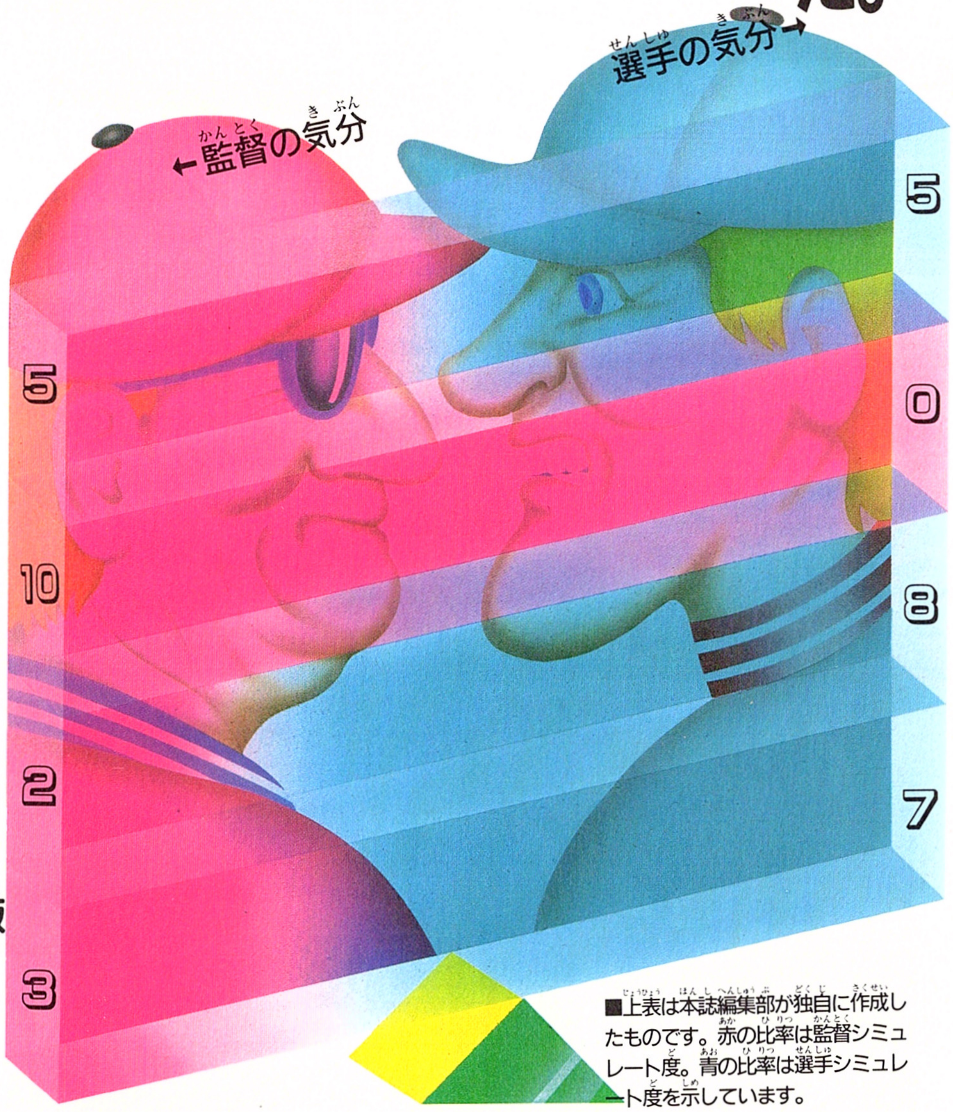


グラフィック・実名選手と感情移入のための条件は十分。今までとはうって変わった操作系は、プレイヤーに新しいアクション性を要求する。

燃えろ!!プロ野球'88決定版



ビジュアルの完成度ピカ一。偉大な野球環境ソフトだ。バイオリズムの設定を、プレイヤーはどう楽しむかによって監督度は異なるはずだ。



■上表は本誌編集部が独自に作成したものです。赤の比率は監督シミュレート度。青の比率は選手シミュレート度を示しています。

ベストベースボールゲーム

先発メンバーの決定、ペナントレースの長期戦略、守備位置がらみの代打策……最新野球ゲームは、単にアクションだけでなく、監督的思考をユーザーに求めるのが共通点だ。

加えて、映像効果・アトラクション・新しい操作性と目移りしそうな趣向も山ほどある。

というわけで、最後にまとめとして上のような表をつくってみた。

思考型ゲームとアクション性の高いゲームのどちらが好きかで決めるのもよいだろう。

また、いわゆる野球の知識に強い人は監督型ゲーム、野球そのものは好きなんだけどチマチマしてないでカッ飛ばしたい人は選手型ゲーム、という判断のしかたもある。

それと、4作ともゲームを進める上での視点が違うから、そのへんにもこだわってみたいところだ。

さて、話は妙に細かくなってしまったが、やはり実際、一番気にしてほしいのは、野球ゲームの原点のまた原点。ルールが、またボールの動きがきっちりとシミュレートされているかだ。これはゲームの命。忘れてはいけない。そして――。選手だろうが、監督だろうが、観客だろうが、心の底まで野球の魅力にひたれる。そんなゲームに出会ってほしい。

ドラゴンクエストIII 冒険記10
アドベンチャーレポート

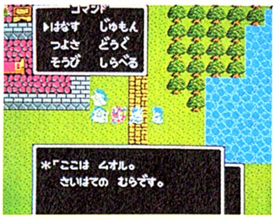
いざ、航海に立たん

ムオルの村までやってきた勇者たち。歩ける範囲内ですべきことはすべて終わった！　とすると次にすべきことは……。そう、船を手に入れ、大海原へ旅立つことだ。もう勇者たちには船に乗る資格があるはず。さあ、行こう。まだ見ぬ大陸と謎を追って、海へ！

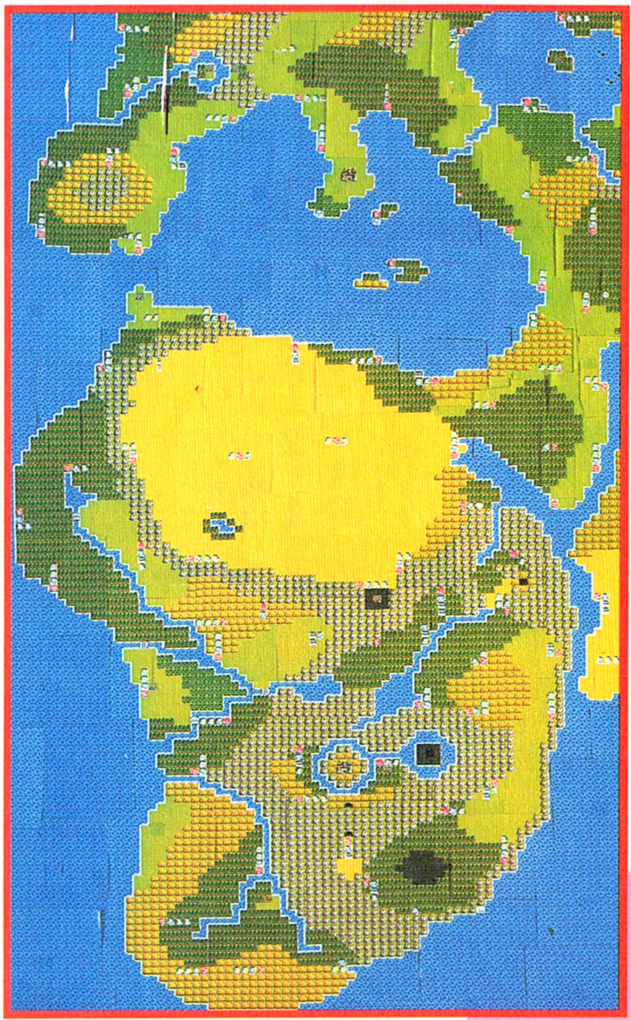


ムオルの村まで来たならば

さい果ての村、ムオル。船を手に入れてない段階でやって来ることのできる最後の街だ。ここまでのすべてのイベントをクリアしているなら、どこかで船を手に入れられる。



◀ここはムオルである。北の果てだが、ここから……



今回の舞台はテドンの村近辺

で、今回の冒険記は船を手に入れたことを前提に進んでいく。本拠地となるのはポルトガだ。そこからイシス、ネクロゴンドの大陸沿いに南下していく。ネクロゴンドの南にあるテドンの村までを紹介しよう。


◀ムオルから一転！　イシスの南の村、テドンがメインの舞台となるのだ

ポルトガ南のほこら


▲ポルトガの街を出るとすぐ見える小さなほこら。だけど重要なメッセージが！

テドンの村



▲なぜか夜がメインの舞台の村だ。ま、その理由はすぐ解るんだけどね

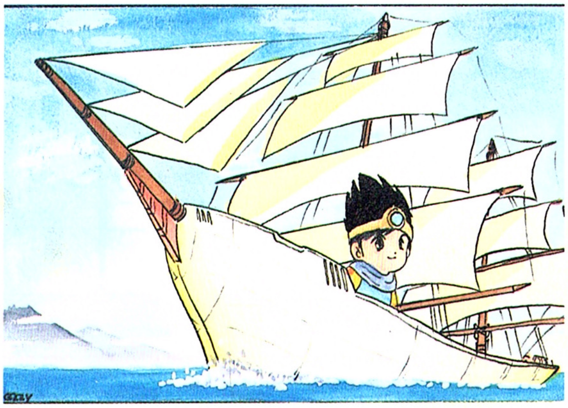
ポルトガを拠点に南下していこう!

ポルトガの王様のお願いを覚えているかな。そのお願いをかなえていれば問題ない。船出の拠点がポルトガ、ということも解るはず。

さて、船を手に入れたのはいいけれど、まずどこへ行くべきなのか。無計画に進んでいっても痛い目に合うだけだ。ポルトガのすぐ南、イシスの海沿いにほこらが見える。まずはそこへ行ってみよう。確実なところへ進んでいくのが正攻法なのだ。



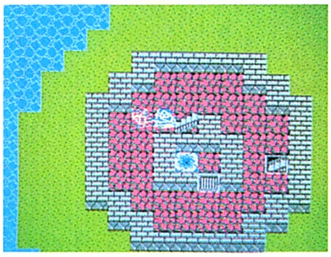
▲ポルトガのすぐ南にあるほこら。まずここへ行ってみよう



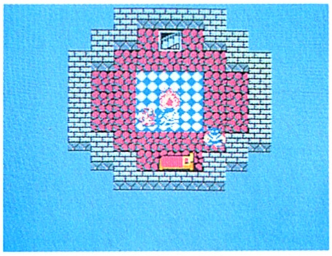
ポルトガ南のほこらで男の話を聞き、目的地を知る

やはり、このほこらで聞くことができる情報は重要だった。ほこらの2階に男はいるのだが、なんとキミたちに旅の目安となる目的地を教えてくれるのだ。「とにかく南だ!」これでもう迷うことはないね。イシス、ネクロゴンドの大陸に沿って、ひたすら南下して行こう。

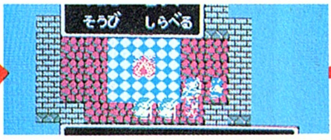
1F

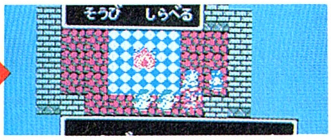


2F









◀彼の話を聞くと、とても重要なことが解る。特に"オーブ"のことが初めて出てくる! その目的はここでは明かせないけど、とにかく重要なものなのだ。これからの旅は、オーブ中心に進むぜっ!

海上に現れる敵キャラたち

しびれくらげ



HP:32
EXP:45
G:38
宝箱:まんげつそう

小さい割に攻撃力が高く、しかも時々しびれてマヒすることがある。仲間を呼ぶこしとも。

マリンスライム



HP:36
EXP:49
G:35
宝箱:キメラのつばさ

スライムつむりと同様に、守備力が高い。だが、呪文や特殊攻撃はない。スライムつむりよりははるかに楽な敵だ。

マーマン



HP:48
EXP:60
G:38
宝箱:ちからのたね

ルカナンを使う上に、攻撃力が割と高い。デッドペッカーほどいやらしくはないけどね。

だいおうイカ



HP:125
EXP:88
G:70
宝箱:いのちのきのみ

どでかいイカである。あまりに大きすぎてウマそうではないが強い。攻撃力、HPともに高い。

マーマンダイン



HP:56
EXP:65
G:51
宝箱:かわのぼうし

強力版マーマン。ルカナンの呪文は使わないが、ヒャドの呪文を使う。HPもマーマンより少し高い。

テンタクルス



HP:165
EXP:320
G:100
宝箱:ぶどうぎ

だいおうイカよりはるかに強い要注意の敵。攻撃力が高くしかも2回連続攻撃をしてくる。3匹で現れたら気をつけろ。

ヘルコンドル



HP:75
EXP:91
G:61
宝箱:みかわしのふく

バシルーラを使う! 航海に出た直後に、こいつに襲われ誰か飛ばされた、なんてことがあるはず。

ガニラス



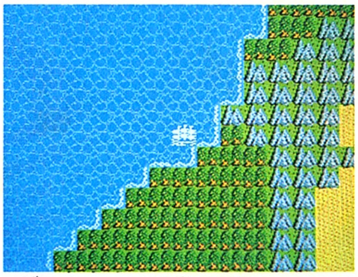
HP:42
EXP:72
G:45
宝箱:こうらのよろい

気持ちの悪い色のカニ。マズそう。でも守備力はかなり高い。攻撃力はそこそこ。あー、気持ち悪い!

イシス・ネクロゴンドの大陸沿いに南下する

ポルトガ南のほこらで聞いた話をもとにイシスの西海岸沿いに南下していこう。このあたりは上陸してもさして意味のあるところではないので、とにかく突き進む！　敵キャラは左ページのリスト上段の敵、しびれくらげやマーマン、マリンスライムなどが多く現れる。特にマーマンには要注意。ルカナンをかけられて攻撃されるとダメージが大きいからね。

いずれにしてもとにかく南下あるのみ。敵キャラを蹴散らし進んでいこう！



▲右手にはイシスの砂漠と山脈が。ここをずっと南下していくのだ



◀で、よく現れる敵3種が登場だ。まずマーマンからやっつけよう！

テドン近くのほこらは教会と旅の扉が……

さらに南下を続けていくと、大陸の中央部より少し北のあたりの沿岸にぽつんとほこらがある。中へ入ってみよう。

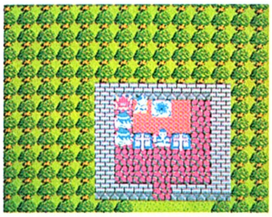
と、中はなんと教会である。何のために……という気もするけど、まあ便利なものに違いない。このあたりの敵にはかなり強力なものが多いからね。



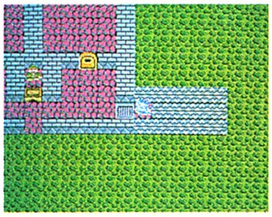
▶ほこらである。見つけたからには当然入ってみるのである

さて、神父さんの後ろにはなぜか旅の扉がある。ここに入ってみると、行きつく先はなんとジパングの西にある宿屋のほこら。でも、さいごのカギがないと宿屋に泊ることはできない。意味が深そうだけど、今は全々役に立たない旅の扉なのであった……。





◀神父さんの後ろに回りこんで、旅の扉に入ってみよう。けっこうドキドキする

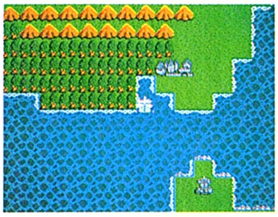


◀なんとジパング西のほこらへ！ でもさいごのカギがないと泊れないのだ

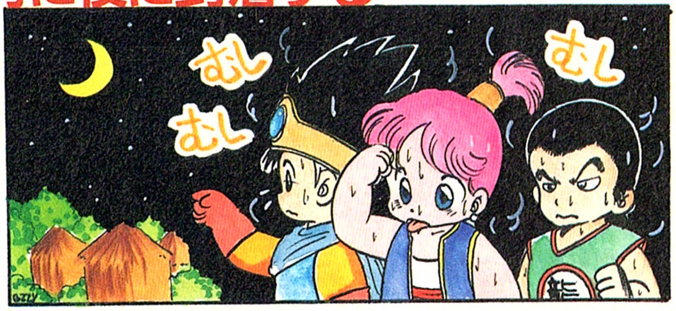
ポルトガを朝旅立つとテドンの村に夜に到着する

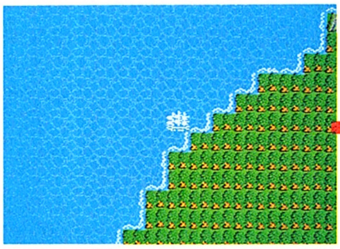
ポルトガを朝（宿屋に泊まった直後）に出発し、途中、ほんのちょっとの寄り道などしながらテドンへと向かう。だんだんと時間は経ち、ちょうどテドンに着く頃は夜になっているはずだ。

初めて行くところなのに、夜着くとは……、なんて思わないように。宿屋に泊ればすぐ朝になるんだしね。さあ、行ってみよう！



◀スタート！ 早朝であります

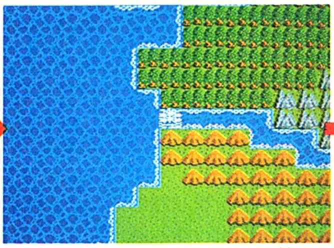




▲ずーっと進んでいけば時間が経ち、背景の色が変わっていく。まだまだイシスのあたりだけど、1回目の変化が……



▲ちょうどお昼ぐらいかな？　このあたりはネクロゴンド近辺、ほこらの教会の近くであります



▲テドンの村に近づいてきた。この河をさかのぼれば村なんだけど、時刻は午後3時ぐらいかな。海の色が濃い

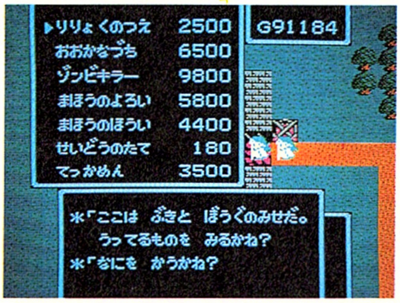


▲そしてテドンに到着。あたりはすっかり夜。なんだか無気味だけど、ま、とりあえず村に入ってみましょ

テドンの村には何か秘密がある…!?

テドンの村の夜はにぎやか。ふつうは家に閉じこもっている人々なのに、この村では関係ないよう。しかも武器屋まで開いている。なかなか良い武器がそろっているぞ。

でも、妙なこともある。村の中に毒の沼地があったり。何か秘密があるようだが……。



◀ほんとにいい武器や防具がそろっているんだけど、いかんせん高い。サイフの中身と相談して買いましょ

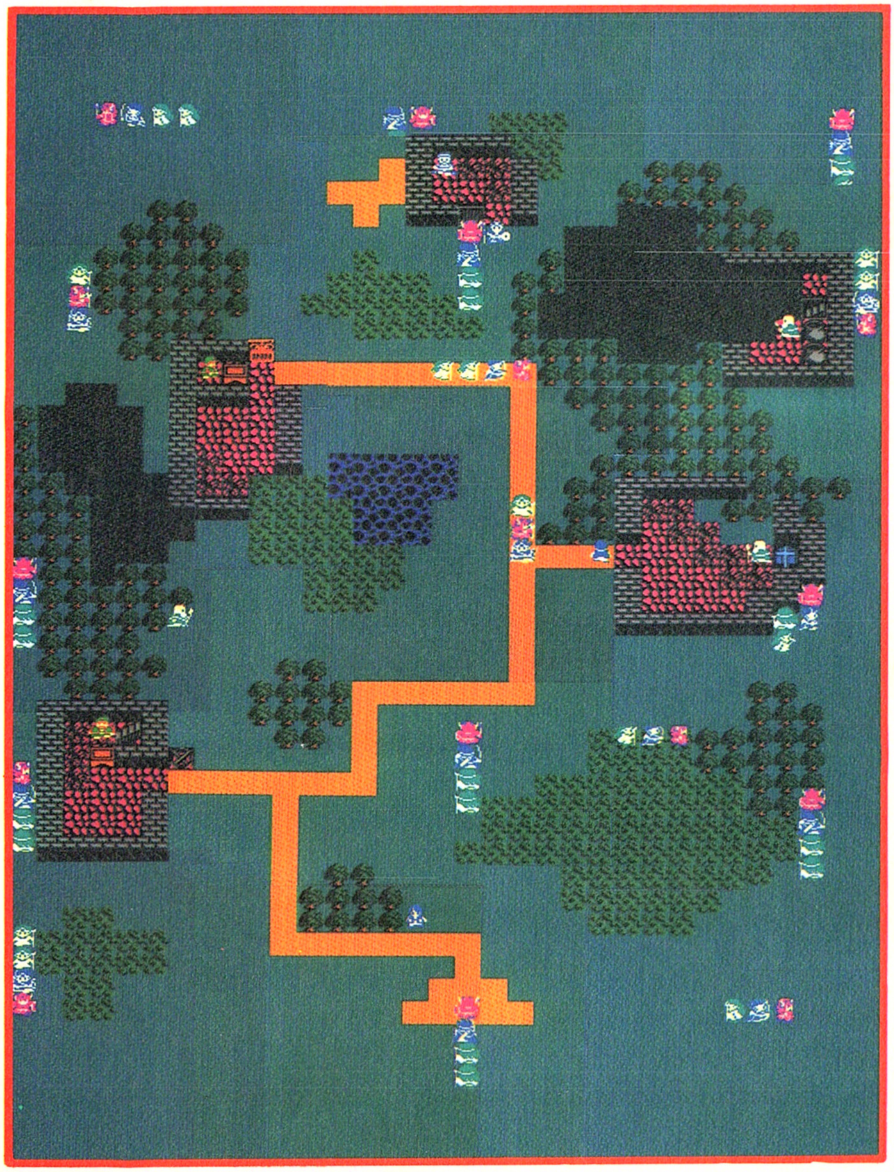


◀一泊124Gってのは破格の高さだよね。でも、背に腹は変えられない…。てことがよくあったりする

宿屋	125 G
教会	アリ
セーブ	ナシ
格闘技場	ナシ

宿屋の値段が高い！ けど、泊ってみるとおもしろかったりするかも知れない……。

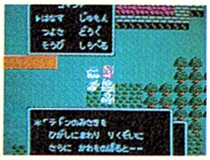
武器屋	
りりょくのつえ	2500 G
おおかなづち	6500 G
ゾンビキラー	9800 G
まほうのよろい	5800 G
まほうのほうい	4400 G
せいどうのたて	180 G
てつかめん	3500 G



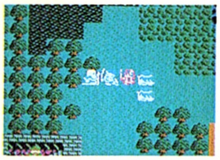
テドンで得られる情報は重要なものがいっぱいだ！

テドンで得られる情報はこれまでになく多く、しかも多方面に渡っている。これまでに出会った人々からは得られないようなものばかり。火山の火口がある、とか鳥になって飛べたらステキ、だとかいろいろ。

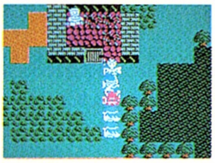
だが、無意味なものはない。この時点ではさっぱり意味不明のような情報でも、先々必ず役に立ってくる。その時が来ても忘れないように、必ずチェックしておこう。絶対だぞ！ 後になって困るのもイヤだろ。



◀テドンの岬から北へ向かったときのことを言ってるのね



▲ポツンとさみしく立っているご老人。何を言うのかな。聞いてみましょ



◀牢屋番と囚人ひとり。さいごのカギがあれば囚人と直接話ができるんだけど



◀毒の沼地の奥にはさいごのカギのことを話す老人が。彼の言葉に従うと……！

この通り、バラエティに富んだ情報が入ってくる。どれも重要そうな雰囲気だ。要チェックは当然だよね。

テドン村を出てどこへ行くか？

テドンの村での情報収集が一段落つき、宿屋に泊ってみると、びっくりすることが起こる。それはキミたち自身で確認してほしい。

さて、テドンの村から次はどこへ行こうか。右のようにさまざまな方向が考えられる。まあ、テドンの村での情報にのっとって、とりあえずランシール方向へ向かうのがベストだろうと思えるのだが……。





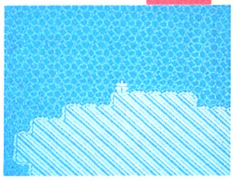
バハラタ～ジパング
海岸沿いを北上し、突き当たっても、そのまま海岸沿いに進むとジパング方面へ。



ランシール～アリアハン
東へ進めばランシールへ、そこから更に東には、あの懐しいアリアハンの大陸がある。



サマンオサ
西の海を渡ると、サマンオサの南端近くに着くが、こっちからはサマンオサの城、街へは行けない。



レイアムランド
南へ進めば寒い寒い極北の島、レイアムランドへ至る。一面氷に覆われているのだ。現れる敵も冷たそう。

ポルトガ南のほこらの男は、テドンの後、陸沿いを北上していけばジパング方面だと言った。何にしても、船さえあればほとんどどこへでも行くことができる。あー、自由っていいよなあ……。

テドン付近で現れる敵キャラ

テドン付近では、右のシャーマンやゴートドンが多く現れるが、ノアニールの洞窟西にある特異点（突然、強い敵が現れる地点）に現れた、まじょ、じごくのよろいなども多く現れる。当然、ノアニールあたりをうろついていた頃よりはレベルが高くなっているはずなので、それらの敵と戦うのは、そんなに苦しいことではないはずだ。でもまじょのベギラマなどはレベルアップしてもダメージ量は同じなので、やはり注意はしたい。

シャーマン



HP：80
EXP：90
G：40
宝箱：ラックのたね

くさったしたいとコンビを組んで登場することが多い。ベホイミの呪文を使うのでＭＰを奪うか、マホトーンで封じこめよう。

ゴートドン



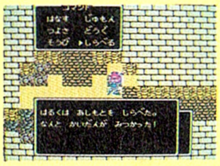
HP：65
EXP：74
G：45
宝箱：ちからのたね

ボミオスの呪文を使う。他の敵との組み合わせで現れた時は要注意。強い敵に先制攻撃されると大変だからね。

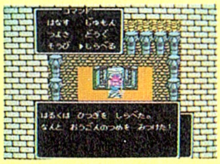
3つのイベントのヒントを特別に公開しちゃいますっ！

まずはウワサのアイテム、おうごんのつめのありかから。場所はイシスのピラミッド地下２階だ。と言っても、地下２階へ通じる階段は〝しらべる〟をしないと出てこない。下の写真を参考にせよ！ そして、棺桶の前を〝しらべる〟とおうごんのつめが見つかるぞっ。

でも、手に入れると敵の出現率が高くなり数歩ごとに戦う破目になるので注意。

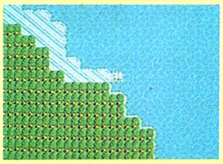


◀地下１階の左端のブロックの１ヵ所。そこを〝しらべる〟と階段が見つかる。解ってしまえば簡単なものなのである

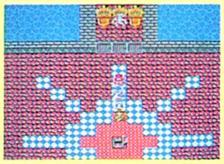


◀で、棺桶の前で〝しらべる〟をすればＯＫ。敵出現率は高まるけど、売れば11250Ｇになる。これが役に立つのだ

すべての扉を開く、さいごのカギ。このアイテムを手に入れるにはかわきのつぼを持っていることが必要だ。かわきのつぼをムオル沖の浅瀬で使うと地響きとともにほこらが出現する。そのほこらの中にあるのだ。そしてほこらの中にはガイコツがひとり。話をすることができるので、ぜひ聞いてみよう。ゲーム全体にかかわる重要な情報なのだ。



◀ムオルの東、スー近くの半島部だ。ここから西へずっと進んでいけば、浅瀬は簡単に見つかるはずだ！

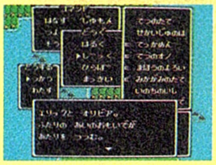


◀宝箱の中身がさいごのカギ。その奥にいるガイコツの話を聞いてみよう。もちろんさいごのカギを使ってね

最後は悲しみのイベント、オリビアの岬についてだ。ここを通ろうとするとオリビアの呪いによって押し戻されちゃうんだけど、その時がポイントだ。戻されている時にⒶボタンを押し、〝どうぐ〟であいのおもいでを使おう。するとオリビアの呪いは解け、岬を通れるようになる。その奥には重要なほこらがあるのだ！



◀呪いがかかっている！ 今がチャンス。音楽が消えても、コマンド入力待ちの状態なら問題ないので、あせらずに！



◀で、通れるように。え、あいのおもいでの手に入れかた？ そのくらいの謎解きは、自分で考えなさい。難しくないから

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストIII友の会
遊び人ってホントに変なヤツなんだよね

堀井雄二のドラゴンクエストIIIQ&A
全128種!?まぼろしのアイテムの秘密…

最近、マスターズクラブへの新人会者が減少気味。困ったことです。今さら…などと言わず、冒険記を送って欲しいものです。

DRAGON QUEST III 友の会

続々と1人クリアの報告が届いている。もし、遊び人でクリアした人がいたら報告して欲しい。あくまでも「もし」の話である。

ああ、今日も無事だった

"ぼうけんのしょがきえる"これは1000万人ドラクエファンにとって最大の悲しみだと思うぜっ。幸いにして、うちのパーティーは3回しか消えたことないけど、コピーまで消えるのはいただけないと思う。それに「DRAGON QUEST III」のタイトル画面の後、「ぼうけんをする」に移る間が、はっきり言って長い!! 一瞬、消えたかと思ってとっても焦るし、5年ぐらい寿命がちぢまっちゃうぜっと思う訳やね。なんか文句になっちゃって申し訳ないけど、でもやっぱりドラクエIIIは一番だ!! ほとんどフォローになってないな。なにはともあれ、これから発売される(いつ発売されるんだ!?)ドラクエIVがより一層パワーアップしてくれることを願う毎日なのであります。

神奈川県・筆名前

"3回しか消えたことがない"って言っちゃうところにドラクエファンの悲しみがあるね。

おめでとうございます

その①

つ、ついにドラクエIIIを勇者1人でゾーマを倒したぞ〜い! ちなみにボクの勇者はLV99、ステータスは、ちから・204、すばやさ・255、たいりょく・255、かしこさ・144、うんのよさ・176、さいだいHP・484、さいだいMP・231、こうげきりょく・324、しゅびりょく・277(アイテム装備)、性別♂でした。

福井県・ゆうしゃロト

その②

ボクは賢者1人だけで倒しました。すごいでしょ。これも○○○のたまの使い方がわかったおかげです。持ってるだけではダメなんですね。今までは使わずに倒してきたけど、やっぱり1人だけのときは使わなければ倒せませんね…たぶん。ちなみにステータスは、ちから・255、すばやさ・255、たいりょく・224、かしこさ・255、うんのよさ・255、さいだいHP・998、さいだいMP・655です。

滋賀県・プロト

いやー、ホントにごくろうさまです。そして、心からおめでとうございます。

1人旅のデメリット

LV99のキャラクターを作った人はもうたくさんいると思いますが、ボクのように勇者1人きりで冒険を始めLV99に達した人はまだ少ないんじゃないじゃないでしょうか。

そんなわけで、ドラクエIII1人旅のメリット、デメリットを報告します。

まずメリットは…
①EXは1人占めだから成長は早い。
②集団魔消を受けても気がらく。
③宿代が安い。

デメリットは…
①集中攻撃を受ける。
②マヒすれば即死。
③アイテムを多く持てない。

そして一番困るのが、固定キャラのHPが異常に高いことです。カンダタ(強)を倒したのがLV31の時で、与えたダメージはなんと3500!(ちなみに4人パーティーなら600ちょっとで倒せます)ボストロールなんかLV50の時に13,000ものダメージを与えてやっと倒せたのです(これも普通なら500ぐらい)。やまたのおろちも同様です。さらにあのバラモスが、これまた途方もなく強い。24,000ものダメージを与えても倒せないんだから、ハッキリ言って歯が立ちません。

というわけで、もう勇者だけで戦うのはやめて、今は遊び人を3人引き連れて育てているところです。みんなにっこりほほえんだりして、なかなか笑えます。

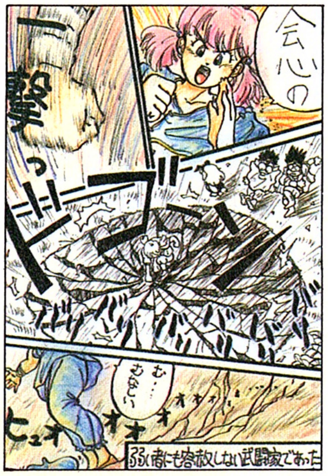
愛知県・岡戸孝宏

そこまで育てたんですから、ぜひクリアして欲しいな。

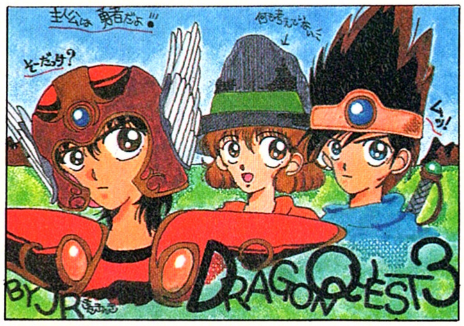
のびないヤツ?!

私の勇者はLV54くらいからLV99までHPが1ポイントも増えなかったオマヌケ勇者です。

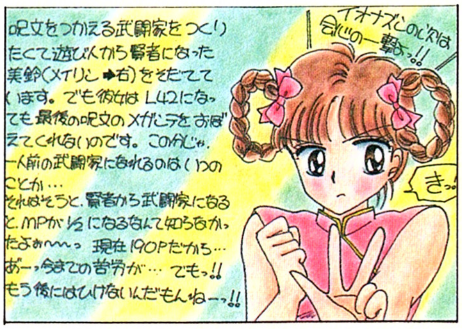
長野県・DRAGORAMU



東京都・ジャパンGUNS



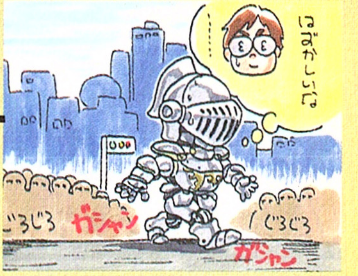
兵庫県・JRきたきんき



京都府・ペンギンロト

堀井雄二の DRAGON QUEST III Q&A

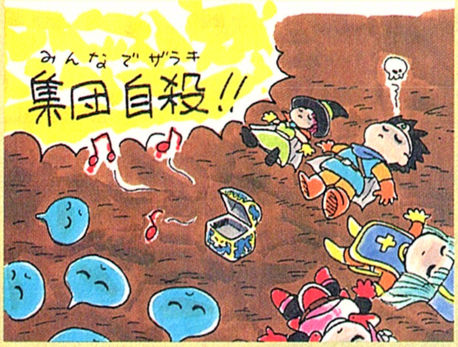
キミのくれた質問に作者がみずから答えてくれる！



Q アイテムのことでちょっとお聞きします。先日、友だちが〝小さなメダル〟とか〝死のオルゴール〟とゆーアイテムがあるらしい、とゆー話をしていました。でも、ボクはいくら探しても見つかりません。本当にそんなアイテムがあるのでしょうか？

千葉県・山本利幸

A ウーン、何と言えばいいのかな。まあ、あると言えばあるし、ないと言えばないし。とにかく、その〝小さなメダル〟とか〝死のオルゴール〟ってゆーのは、あったんだけど、途中メモリーの関係で無くしちゃったアイテムなんだよね。ところが、その残骸として、アイテム名だけがバグに残ってるワケ。名前までけずろうとすると余計にバグが出るおそれがあったから、あえて残しておいたんだ。だから、普段は絶対に出てこないんだよね。ただ、アイテムを自由に操作できる技があって、その技を使うと、入ってる128個のアイテムがクルクル出てくるから、それでこのふたつも出てきちゃうみたいなのね。とゆーことなので、通常にプレイしていたら、出てこなくてあたりまえなんだ。



Q ドラクエIIとIIIには教会が各所にありますが、開発途中の画面を見ると「おいのりをする」とゆーのがあったのですけど、このコマンドを実行するとどんなことになるハズだったんですか？　あと、ボツになった理由は？

宮崎県・稲田伸一

A そうなんだよね、「おいのりをする」ってゆーのは、毎回出てくるんだけど、いつのまにか消えちゃうね(笑)。これも、メモリーの関係で、しかたなくけずられているんだ。メモリーがたりなくなってくると、まっ先にきられちゃうんだよね。開発中は、いつも入れてるんだけど、他の「生き返らせる」や「毒を消す」に比べると、それほど重要じゃないからね。どうしてもけずられちゃうみたい。

おいのりをすると、ちょっとイイことがある、ハズだったんだ。具体的に何が起こるかまでは、ちょっと教えてあげられないんだけどね。ひょっとしたら、今後の作品で使うかもしれないから、その時まで楽しみに待っててくれないかな。あんまり期待されても困るけどね(笑)。

Q 次回作の取材も兼ねて？　スペインへ旅行に行かれたそうですが、堀井さんから見たスペインはどうでした？　もしよければ、旅行の感想を聞かせてほしいんですけど。

京都府・ペンギンロト

A いやあ、イイところでしたよ、スペインは。マドリッドからグラナダへ行って、バルセロナ、アルハンブラとかいろいろまわってきたんですけど、とにかく良かった！　なかでも、トレドとゆー中世の町並をそのまま残してる町がありまして、そこでいろんな古い武器を売ってるワケ。これがまた、イイなと思いました。だって、日本じゃ売ってないからね。で、そこに、全身のヨロイを売ってたの。これがカッコ良くてね。着てくるしかないと思って買いたかったんだけど、やっぱり、いくらなんでもヨロイを着て飛行機に乗るワケにはいかないな、と思ってやめたの(笑)。

とにかく、印象に残る場所の多い国でしたね。まあ、それが作品に生かされるかどうかは、これからやってみないとわからないけどね。

そのオマヌケ勇者のＨＰを教えて欲しいしな。DORAGORAMUは連絡するように。

遊び人の生態研究 その2

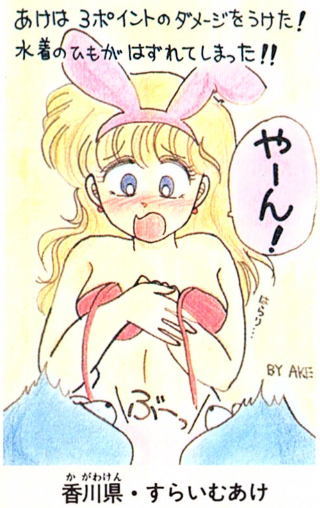
私の場合、遊び人は2人いるんだけど、賢者を育てるのに夢中だったものだから、まだＬＶ86なのです。とりあえず現在までの私の遊び人のリアクションを報告します。

遊び人が一番いろいろな遊びを覚えるのはＬＶ30〜35ぐらいなのよね。ＬＶ33で〝イオナズンをとなえてみた。しかしなにもおこらなかった〟とゆ〜のがあった。はっきり言ってあんまし意味がないんだけどけっこう笑えた。ＬＶ43ぐらいになると〝〇〇〇はたんかをきった！　×××「やいやい　てめいら　この　さくらふぶきが……」〟と遊び人がモンスターにたんかをきってしまうのだ!!　これはサイコーに笑えた。もちろん、たんかをきっても何も起らないんだけどね。

最後に遊び人には関係ない事を1つ。ラストの敵と闘う時はＢＧＭが違うよね。そこで、戦闘中に「〇〇のたてごと」をひくとＢＧＭが普通の時と同じになってしまうのだ!!　あんまり、どうってことないか……？

愛知県・みっちゃん

ホント、ここまでやってくれると遊び人にも育てがいがあるってもんですよね。



香川県・すらいむあけ

今週のDQIIIMC入会者

ああ、やっとドラクエIIIをクリアできました！　もお、エンディングの時は本当に目頭が熱くなりましたよ。私のパーティーは勇・戦・賢(元僧)・僧(元魔)とごく普通ですが、皆かけがえのない人です。みんな、愛してるよぉ！　最後の敵には2回挑戦して、1回目は全滅、2回目の今日、全員無事の状態で倒すことができました。全員ＬＶ40代とはいえ、私にとってコレはすごいことです。この場を借りて私のパーティーのみんなに一言いわせてもらいます。まず、戦士くん。〇〇の斧でミスが今まで多かったけど、今日は1度もなかった。戦闘のプロの意地かな。ありがとう。で、勇者くん、本当にオールマイティーだね。ベホマズンあるだけですごく心強かった。ありがとう。賢者さん、星降る腕輪、すばやさの種、あなたにあげて良かった。コマンド選択の後すぐあなたの名前が出て来てくれるからすごく安心できたの。紅一点の賢者さん、ありがとう。そして僧侶くん、ＨＰ少ないのに何度も危険な目に会わせてごめんね。呪文全部覚えてたけど、今日はホイミ系、防御系の呪文がほとんどで、縁の下の力もちだった。本当にみんな、ありがとう…。さて、ドラクエIIをクリアするとするかっ!?

神奈川県・いかづちのあっこ

(未)の方へ、ＤＱIIIの後でもＩ、IIは充分に楽しめます。



茨城県・星すばる

当クラブへのお便りは〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 ファミコン必勝本編集部ドラクエIII冒険記係まで

セイントセイヤ

聖闘士星矢

カセット

■2M■新正工業・バンダイ■¥5800■発売中



黄金伝説・完結編

アクション面と3Dバトルの戦い方を再チェック

前作より難しいっ！　って声が続出しているようだけど、コツさえつかめば何とかなる。今回はより実戦的な攻略法を中心に、各宮のストーリーの再チェックと、10〜12宮のストーリーを紹介しよう。小宇宙が熱く燃え上がるぜいっ

アクション面はミスを怖れず大胆に進む！

3Dシミュレーションバトルがこのゲームの見せ場なんだけど、そこに至るまでの横スクロールアクション面が難しい。特に後半はジャンプの連続や攻撃力の高い敵、岩などが間断なく現れる。

このアクション面をどうやって切り抜けていくか。いくつかポイントを紹介しよう。

まず何と言っても重要なのが、各キャラクターの能力を理解すること。それぞれ走るスピードやジャンプ力が異なるので、それぞれの能力を考えてジャンプのタイミングを計ったりするのだ。

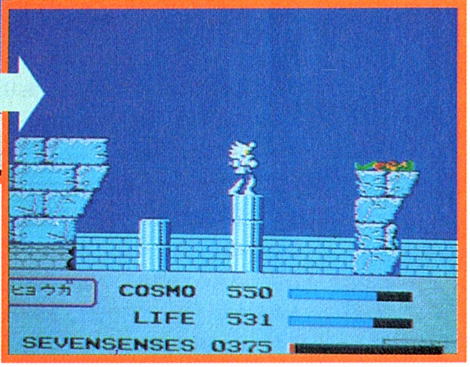
ザコ敵も色によって防御力が違う。コスモの値がザコ敵に一撃で与えるダメージを決める。ライフも重要だけどコスモも重要なのだ。

そして、進む時は大胆に！　あまり細かいコントロールに気を使いすぎると、かえってミスしやすくなるものだ。



▶下の穴に落ちないように進むんだけど、リズミカルに！





▲ここがなかなかの難所。正確なキャラコントロールで柱の上を渡っていくのだ。矢を射つ敵は、大きなダメージがあるぞ

▶ライフにゆとりがある時は無視して先へ進む手もあるけど、なるべくやっつけてから進むほうがいいね

アクション面での4人の能力比較



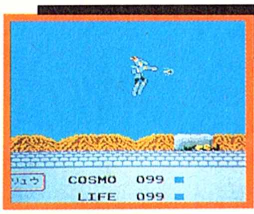
ペガサス星矢

◀星矢の能力で抜きん出ているのはジャンプ力。走るスピードはふつうなんだけどもね。拳はあまり遠くまで出ない。これはコスモ、ライフともに99のときの比較だ



キグナス氷河

◀氷河はスピード、ジャンプ力ともに割と低い。瞬をプレイしたあとに氷河でプレイすると、そのスピードの違いにビックリ。でも拳は、紫龍並に飛ぶ



ドラゴン紫龍

◀ジャンプ力では星矢に劣るけど、走るスピードは同じぐらい。まあふつうだ。でも、拳は星矢の倍ぐらいまで伸びるのだ。近づいてくる敵は、割と楽に倒せるのだ

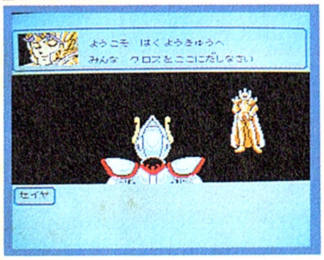


アンドロメダ瞬

◀横スクロール面での能力は瞬がピカイチ。速いし、高く跳べるし拳も紫龍並に飛ぶ。でも、この能力の高さが難しい面ではかえってミスをさそうことになるかも……

シミュレーションバトルは原作の展開を思い浮べて第1宮(白羊宮)と第2宮(金牛宮)から傾向をつかめ

ARIES 白羊宮 〜ムウ〜



▶味方なんだから戦わずに話しをしてみる

アクション面ではザコ敵を多く倒し、セブンセンシズをかせごう。確実に攻撃することを忘れずに。

最初の黄金聖闘士、ムウは星矢たちの味方だ。“たたかう”を選んでもたしなめられるだけなので、“はなす”にしてみればOK。4人の青銅聖衣を修理してくれる。あとは“はなす”にして会話していけばクリアだ。



▲“たたかう”なんてことをしないで、“はなす”だけでOK。ムウはなんたって味方なんだから……



▲するとムウは星矢たちのクロスを修理してくれる。4人のうち誰が行っても快く直してくれるのだ

TAURUS 金牛宮 〜アルデバラン〜



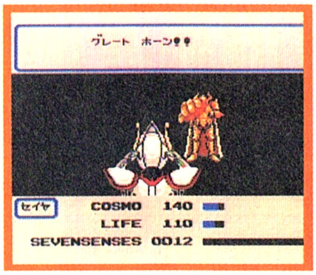
▶強烈グレートホーンにはかなわない……か？

アルデバランの放つグレートホーンはとてつもない破壊力で、あっという間にやられてしまう。何とかしてダメージを減らさなくては……。そこで役に立つのが“はなす”コマンド。2回話してみるとグレートホーンに変化が現れる。これで楽に勝てるぞ。

なお、星矢のコスモかライフが0になると魔鈴が登場するのだ。



▲“はなす”とアルデバランが動揺したようだ。これによってグレートホーンの攻撃力が落ちるのだ！



▲会話なしだと凄まじい攻撃力を持つグレートホーンも、会話後なら大したことはない。楽勝だ

▶“はなす”コマンドがかなり重要な意味を持っている

白羊宮、金牛宮の共通点は、いずれも“はなす”コマンドを使うことだ。この先の宮でも“はなす”は何度も出てくる。もし、思うように戦うことができなかったら、“はなす”にしてみよう。



▲これは宝瓶宮でのカミュとの会話。タイミングが難しいけど、話してみないことにはラチがあかない



▲なかなかカッコいいセリフが飛び出す。プレイしている方がアツくなるシーンだけど、こうじゃないと勝てない

パスワードは1つの宮をクリアしたら必ずチェックしよう!!

各宮をクリアすると全体マップ画面が現れ、そのまま続行させるか、そこまでのパスワードを選べるようになっている。1つの宮を突破したら必ずパスワードを取るようにしよう。もしものことを考えてプレイするのがベストだから。





3～9宮をもう一度チェック!!

前ページのポイントを頭に入れた上で戦っていこう

これまでに紹介した3～9宮をもう一度思い出してみよう。なかなか一筋縄ではいかない敵も現れたり、会話だけだったりいろいろある。よく各宮のストーリーを考えてプレイせよ

▶第3宮◀ 双児宮 ～ジェミニ～

アナザーディメンションで飛ばされる異次元の世界が難しい。ここは何度もプレイして慣れるしかない。ジェミニと戦う前にライフを高めに設定しておくのがコツ。瞬で進むのがベストだろう。



◀ジェミニによって飛ばされたアナザーディメンション。かなり難しいところなので、慎重にプレイしよう



◀瞬の兄、一輝が登場。と言っても戦うワケではなく、瞬を励ましてくれるだけなんだけどね

▶第4宮◀ 巨蟹宮 ～デスマスク～

ここもデスマスクの積尸気冥界波によって黄泉比良坂へ飛ばされるが、アナザーディメンションよりは簡良だ。原作では紫龍がデスマスクと戦い、その途中に春麗が祈りを送ったが、さて……？



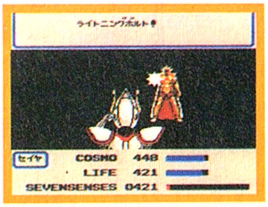
◀アナザーディメンションの難しさと比べれば、この黄泉比良坂なんか簡単なほうなのだ



◀春麗が紫龍のピンチに登場。愛する者の想いは、聖闘士たちをいつも勇気づけるのだ。うん!

▶第5宮◀ 獅子宮 ～アイオリア～

教皇によって操られているアイオリア。なんとかして目覚めさせないといけないのだが……。この宮ではある状況になるとカシオスが登場する。やっぱり原作通りの展開で進んでいくんだよね。



◀アイオリアの拳はこのライトニングボルトと、さらに強力なライトニングプラズマとがある



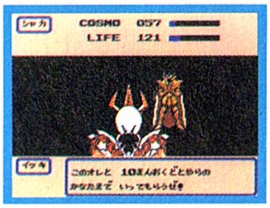
◀このカシオス登場のシーンはなかなかの見せ場。原作を知っていれば盛り上がること間違いナシ

▶第6宮◀ 処女宮 ～シャカ～

中盤戦の見せ場だ。瞬の兄、フェニックス一輝が登場し、シャカの六道輪廻で地獄へ飛ばされながらも甦えってくるのだ。そこからの一輝とシャカの戦いはまさしく死闘。結着は……。



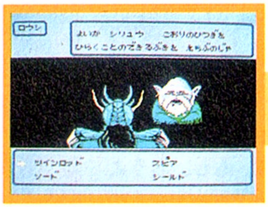
◀一輝は星矢たちのピンチに登場したものの、地獄へと送られてしまう。あんまり難しくはないけどね



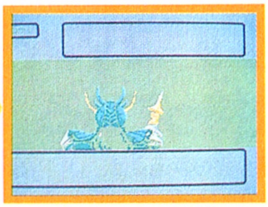
◀シャカといっしょにはるか彼方へと行ってしまうのか？　一輝の必殺技も含め、とにかく盛り上がる中盤戦

▶第7宮◀ 天秤宮 ～老師～

紫龍の師・老師が守る天秤宮。ここには黄金聖闘士はいない。だが、アナザーディメンションによって飛ばされた氷河がいる。彼はカミュによって氷の柩に入れられてるのだ。何かで柩を溶かすのだ。



◀老師が提示した4つの武器。このうちひとつを選ぶんだけど、間違うと面の最初からやり直しになるのだ



◀で、正解すればこの通り。氷河は救い出されて、次の天秤宮から戦線復帰。これで天秤宮はクリアだ!

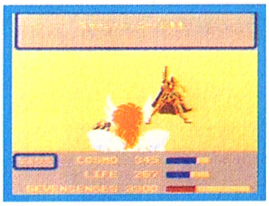
▶第8宮◀ 天蠍宮 ～ミロ～

この宮あたりからアクション面のマップがかなり難しくなっている。要注意すべし。

さて、ミロとの戦いだが、ここでも〝はなす〟コマンドは重要だ。うまく使って戦いを有利に!



◀ミロが何と言おうと、戦いあるのみ!　氷河の熱い小宇宙がミロに炸裂する。燃えます。熱いです!

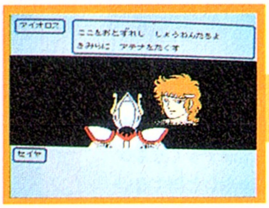


◀スカーレットニードルとリストリクションがミロの必殺技だ。いずれも強力で打ち破るのは難しい……

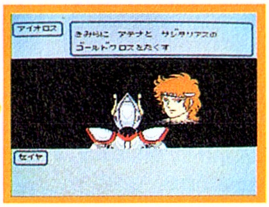
▶第9宮◀ 人馬宮 ～アイオロス～

天秤宮と同様に黄金聖闘士のいない宮だ。主はアイオロス。はるか昔、アテナを守るために死んでいった聖闘士だ。彼との話で、打倒教皇の糸口を見つけ出せ。

さあ、いよいよ終盤戦だ!



◀戦いのない宮に来ると一安心する。アイオロスの想いを知り、より過酷なこれからの戦いの糧となるのだ



◀はいっ、ガンバリますっ。と決意に燃える星矢たちであった……。やっぱし、カッコいいなあ



10～12宮は迫熱の戦いが続く！

激闘につぐ激闘！ 究極の技と技とがぶつかり合う!!

クライマックス近し！ 10～12宮は紫龍、氷河、瞬がそれぞれの力をフルに生かして戦い抜かないとクリアは難しい。見せ場がいっぱい、迫力の終盤戦だ！

第10宮 CAPRICORN 磨羯宮





～シュラ～

シュラの必殺技は、手刀中心のエクスカリバーだ。そのスピードは恐るべき早さだ。もちろん破壊力も高い





◀シュラは強い！ 老師にとどめられていたあの技を使う時が来たのだ……



◀その名も廬山亢龍覇！ 昇龍覇をはるかにしのぐ、最強の拳だ。しかし……

▶紫龍最後の技・廬山亢龍覇炸裂！

残るは3つの宮と教皇の間になった。原作の展開がより重要になってくるので、思い出しながらプレイしよう。

このあたりまで来ると、どの黄金聖闘士も、そう簡単には倒せない。ちょっとしたところにヒントはあるから見逃さないように。キャラクターセレクト画面など、要注意だ。

さて、シュラはエクスカリバーを必殺技に、強大な攻撃をしてくる。命がけで戦わないと、到底勝てる相手ではない。より強力な技で戦おう。

第11宮 AQUARIUS 宝瓶宮





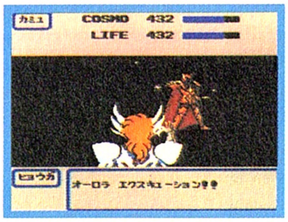
～カミュ～

氷河の師であり、天秤宮で氷河を氷づけにしたのはカミュである。強烈な凍気を放つ拳を得意とする





◀ムウが現れた……。氷河のピンチを見かねたのか、励ましの言葉をくれる



◀絶対零度に近い凍気を発するオーロラエクスキューション。破れるか？

▶師VS弟子！ 非情の戦い

水瓶座の黄金聖闘士、カミュ。彼はその力もさることながら、氷河の師でもある。オーロラエクスキューションを放つカミュにとっては、氷河のダイヤモンドダスト程度の冷気ではビクともしないのだ。カミュを越える絶対零度の凍気によってのみ、カミュを倒すことができる。

ここも、誰が行くかによって決まる。ま、原作を考えれば解ると思うけど……。ピンチになるとムウが現れて助言と重要なものをくれる。その言葉を信じて戦え！

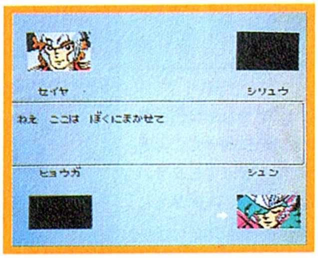
第12宮 PISCES 双魚宮





～アフロディーテ～

美しいバラの名がついた必殺技を使うが破壊力はすさまじい。トゲなんてもんじゃない。強い！





◀ロイヤルデモンローズ、ピラニアンローズ、ブラッディローズが必殺拳だ



◀瞬の新必殺技・星雲の嵐、アフロディーテとの戦いはどう決着するか……!?

▶嵐を呼ぶネビュラストーム！

いよいよ最後の宮だ。対するはアフロディーテ。黄金聖闘士の中でも、ひときわ光る美しさを誇る。もちろん美しさだけでなく、戦闘能力も高い。ロイヤルデモンローズ、ピラニアンローズなどの必殺技で星矢たちを苦しめる。

しかし、ここまでやって来ることができたならばアフロディーテ攻略の糸口はすぐにつかめると思う。最後まであきらめずに、男らしく戦うのだ！

この宮を抜ければいよいよ教皇との最終決戦だ。女神の命はあとわずか。急げ、星矢！

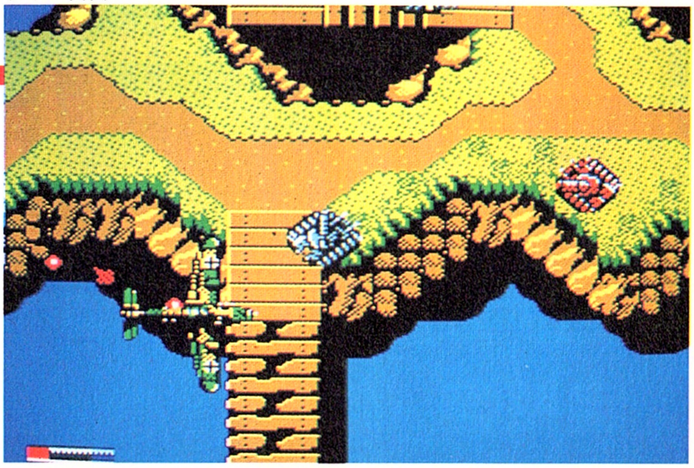


グレートタンク

リアルなグラフィックと重厚なサウンドで魅せるシブミのあるニュータイプのシューティングゲームが登場したぞ。灰色の重たい戦車を操って侵略者ナチス軍をグッチョングッチョンにタタキのめすのだあ！

文／ウサンクサー山田

偉大な戦車を上手に操作しよう



ファミコンのゲームで戦車モノっていうのは意外と少なかったりする。記憶の限りでは「バトルシティー」と「怒」くらいかねえ。でも、ゲームセンターでは意外と多く作られているジャンルの１つなーのだ。その数多くの戦車及びリアル戦争物の新作を次々と発表してるのがこれまたＳＮＫだったりするんだな。なんてったってＳＮＫの特許製品の「ループレバー（レバー自体を回転させて操作するジョイスティック）」なんて戦車を動かすタメに発明されたみたいなモノだもんねえ。というわけで（何が）その昔ゲーセンでループレバー使用ゲームの第一弾として大ヒットした「ＴＡＮＫ」が装いも新たにファミコンに完全移植だあ。紹介はすでに済んでるから今回は攻略しちまうぞ。ごー!!

攻略のための基本テクニックだ

砲塔の回転システム



上にも書いたが、ループレバーでやっていた操作系を十字ボタンでやることになったファミコン版。Ⓐ＋方向キーで砲塔を回すわけだが、慣れないとこれが結構キツイ。最初のうちは上向きに固定したままで敵の下に回り込んで攻撃、という手間をかけたほうが無難ざんす。

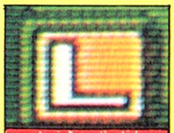
弾薬はこう使え！

パワーアップアイテムの各種弾薬はサブ画面を呼び出して「装備」することによってはじめて効力を発揮する。使用頻度の割には落ちてる数が少ないので、使い時を考えて装備の取りはずしをこまめにやろう。



▶炸裂弾◀

爆風で敵にダメージを与えることができるが、直撃させればノーマル弾の倍以上の威力がある。少しカタめのザコキャラにはこれを一発づつ撃ち込んで倒すのがいい。



▶長距離弾◀

敵にも射程距離の長い奴がいる。要塞の固定された砲台なんかがそうだ。こーゆー奴には迷わずＬ弾。これさえあれば安全に倒すことができる。だが、拾える数が少ないので大切に。



▶連射弾◀

タンクの弾は一発ずつしか発射されないので、カタい敵に寄ってこられるとナスすべがなくなってしまう。こーゆー時はこの連射。ムダ撃ちしないように小刻みに撃とう。



▶新型弾◀

最強の兵器。手強いボスキャラクターも赤子の手をヒネるようにアッサリ倒せる。それだけにナカナカ手に入らないので最後の最後まで切りフダとしてとっておこう。



▶撤甲弾◀

敵を貫通してまとめて倒す、という効力よりも、カベや森などの障害物のカゲに隠れてインケンな攻撃を仕掛けてくる敵をやっつける場合に重宝すると思うよ。うん。



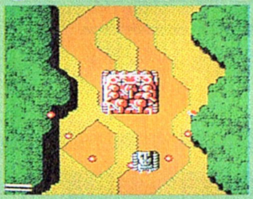
▶リザーブエネルギー◀

これは弾薬ではない。装備しておけば、ダメージを受けてエネルギーを０にされた時に一定量回復してくれる。手強い相手と戦う時には用心のタメに必ず使おうぜ。

敵キャラクター別攻略法を大公開するぞ

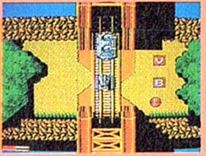
マップ上のあちこちのポイントには、例によっていわゆるボスキャラクターというヤツが設置されている。もちろん言うまでもなくデカくてカタくてツヨいので、まともに戦っても勝てる見込みはウスいわけだ。そこで特に強敵と思われるキャラクターについて攻略をやってみたぞ。よーく読んで参考にしてくれ。

キマイラ多砲塔重戦車



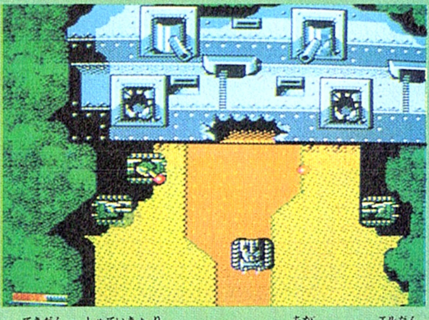
弾薬を使えばラクショーだがこんな野郎にタマ使うのはモッタイナイ。ここはひとつノーマル弾で倒してみようじゃないか。敵は5方向に弾をバラまいてくるが、弾の間隔が広いので、上の写真の位置につねについてまわって攻撃すればまずダイジョーブだろう。

装甲列車



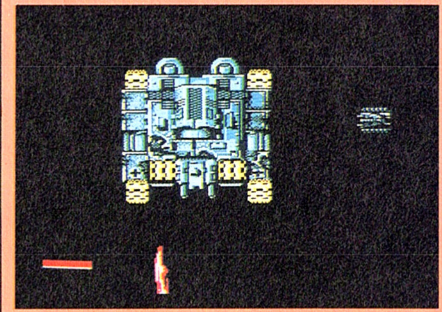
この敵に正面から激突してダメージを大喰らい、というパターンが多い。ここはBまたはF弾を装備しておいて出現と同時に一撃で倒しつつ進む、という作戦でいこう。

要塞基地



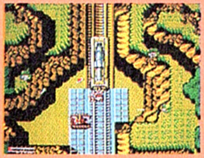
敵弾の射程距離ギリギリまで近づき、L弾を使って4つの砲台を壊せ！破壊したあとも油断は禁物だ。タンクを前進させるとイキナリ左右の森から敵の戦車が出現するぞ。注意。

シンクタンク



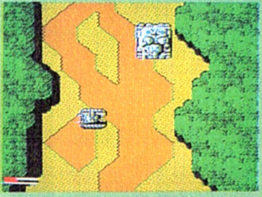
新型弾を使えば2発で倒せる弱いヤツだが、弾がない時は横方向に回り込んで連射だ！敵が寄ってきたらタテ方向へ逃げろ。

ヘーム列車砲



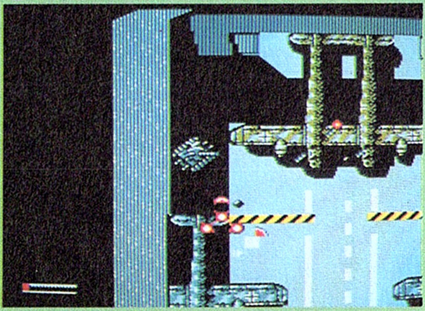
コイツの出現する場所は地形的にヒジョーに狭い。タマなんてよけられたもんじゃない。だがウマイ具合にここに来るまでには弾薬がイッパイ拾えるのでそれを使って勝負だ！

ケニクス・キマイラ超多砲塔戦車



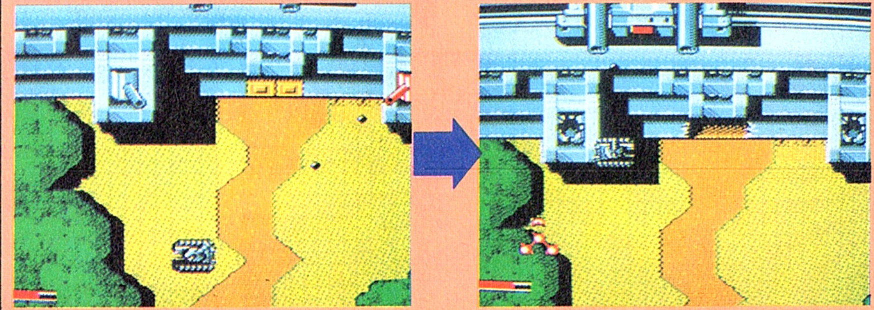
鬼の様にタマをバラまいたあとに猛スピードで体当たりをかましてくる。コイツばかりは弾をかわしつつ攻撃なんてことはやってられないので、列車砲と同様に手持ちのありったけの弾薬を使ってソッコウで倒してしまおう。それしかないぞ。

爆撃機



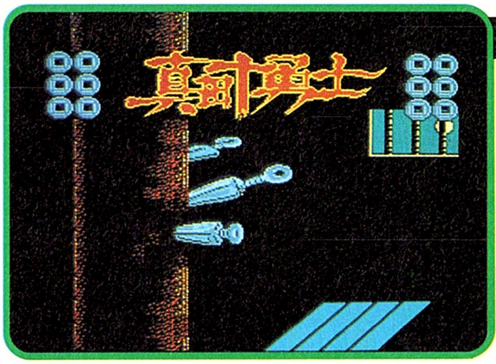
この空港の格納庫には数機の大型爆撃機が止まっているが、途中のヤツラはシカトしてイチバン最後にいるヤツとだけ戦えばラク。写真の様に横へ回りこんで銃座を撃てっ！

ビッグキャノン



コヤツがウワサのビッグキャノンだ。まずは下の小さい砲台から破壊するんだ。L弾がない時は敵にタマを撃たせては回り込んで撃つ、というジミチな作戦が必要だぞ。

壊したらいよいよデカイ大砲が左右に動きはじめるので、写真の位置にへバリついて中央の赤い部分を狙って連射だ――っ！



真田十勇士

真田十勇士はシミュレーション的RPGと言える。「武田信玄」や「信長の野望・全国版」など「歴史もの」が最近盛り上がっているが、ゲームで歴史が勉強できれば、これは一挙両得！ナイスですネ！の世界だ。

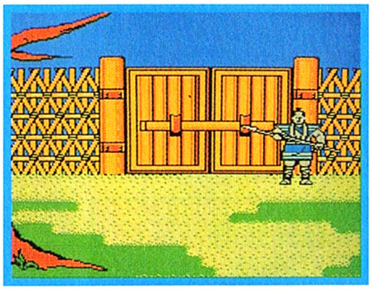
文／プロフェッサー来宮

1 十勇士を捜して出発だ!!

ＳＬＧほどめんどうくさいデータ設定がないところがよいところだ。とにかく家来にメシを食べさせていればよいっていう感じ。また十勇士を次々と仲間に加えていく快感は、「ドラクエII」「覇者の封印」「女神転生」などに通じるものがある。とにかく三河を目指して、父の命を受けた真田幸村は上田城を単身で出発するのであった。



◀上田城天守閣での真田幸村と父の真田昌幸。ここから徳川家康討伐への長い旅がはじまるのだ


◀随所に出てくる「関所」。行動範囲を広げるにはこの関所を突破しなければならないのだ！

2 家来の忠誠度は要チェック!!

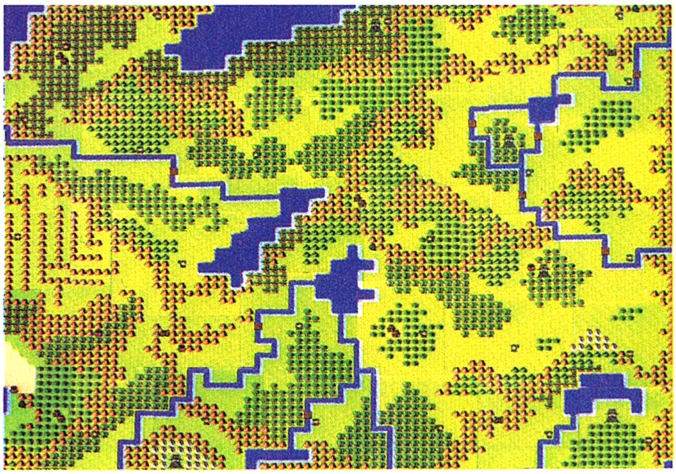
十勇士は戦闘モードでは、家来と共に戦い敵からのアタックを受けると、家来の数が減るという形でダメージを受ける。忠誠度は家来があと何回戦えるかというレベルゲージみたいなものと考えればよい。忠誠度が０になると家来は反乱を起こしてしまうぞ。忠誠度を上げるには、町の米問屋で兵糧を買って与えればよい。でも家来が多くなると大変だ！

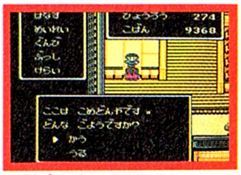


◀お～っと、遂に反乱が始まってしまった。常に兵糧を与えておかないと家来が反乱を起こしてしまうのだ

町にはこんな店が

1	米屋	家来の忠誠度を上げるために、なくてはならないもの。安い時に買い占めよ。
2	火薬屋	望月六郎の武器である爆弾と霧隠才蔵の武器である爆弾を売ってくれる。
3	武器屋	十勇士の武器である、刀・剣・槍・吹き矢・短剣の売り買いができる。
4	賭博場	1回50両で賭博ができる。勝つと100両から200両がもらえるが、ホドホドに。
5	神社	おはらいをしてもらえばセーブしてくれる神社だ。ここで旅の記録を残す。
	その他	町にはこの他に手裏剣、金棒、くさりがまを買える鍛冶屋と鉄砲屋がある。





▲相場が上がる前の安いうちに米を買い占めておこう



▲家来の忠誠度が下がってきたら、すぐさま米を与えるべし



馴れないうちは見づらいかもしれないこのマップ。特に後半複雑なところへ行った時に、しばしば道を間違えてヒドイ目にあうことが多い。いずれ船が手に入るが、場所移動にかかる手間ヒマは覚悟するしかないようだ。左のマップを参考に前半を切り抜けてくれ。

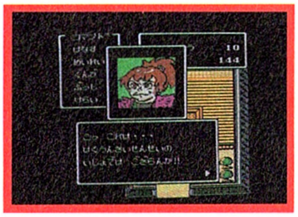
戦略のポイント

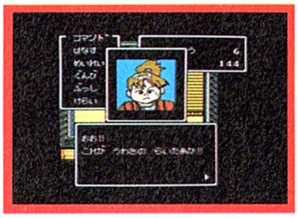


▼最初に見つかる十勇士である「さすけ」。カギとなるアイテムは「白雲斎の遺書」。遺書は高山の町娘が…

3 次の町へ行くためには関門が…

上田城の北の関所を抜けるまでに見つかる十勇士は猿飛佐助と望月六郎の二人。高山の北にある白雲斎老人の家にいる佐助は一回会っただけでは仲間になってくれない。高山の町でもらえる白雲斎の遺書を持って行くと、仲間になってくれる。また佐助は2人目の仲間である望月と知り合いなので、高山にいる老人から「らいたあ」をもらえば望月も仲間になってくれるのだ。この辺の情報はやはり町の人の話を注意深く聞くことが大切なのである。





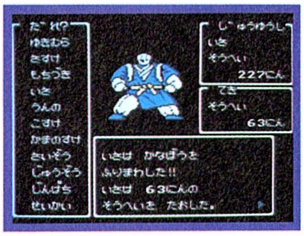
◀二番目に見つかる「もちづき」。見つけ出すには町の人の話を常によく聞いていることが大切だ

4 こんな敵キャラが出現するぞ!!

敵キャラは全部で12種類ある。右にあげたもの以外にも、「剣士」「僧兵」「伊賀忍者」「浪人」などが出現する。十勇士それぞれに、敵の得意・不得意があるので、敵によって十勇士の誰に戦わせるかを考えることが大切なのだ。実践でカンを身に付けよう。



◀「剣士」は6番目登場の「かまのすけ」を見つける前後で登場する。「さすけ」「もちづき」の甲賀忍者が相性がよい



▶三番目の仲間「いさ」を見つける時、初登場するキャラ。敵の数が多いとかなりの苦戦を強いられる



◀見るからにクラ〜イ感じのこの「浪人」。しかし、すごい居合い抜きを見せたりしてかなり手強い敵だ

おもな敵キャラリスト

武士 序盤では強敵話し合いで家来にしよう	**甲賀忍者** 戦う時は幸村が相性がよいのだ
くの一 話し合いにはのりにくい。戦うしかない	**農民** 以外と強敵/戦うのは絶対不利である
根来忍者 結構出現するけど逃げた方がよさそう	**槍部隊** 戦うにも話し合うにも幸村がよさそう
鉄砲隊 はっきり言って強敵/逃げるが勝ちなのだ	**盗賊** 異色の敵キャラ。BGMは笑った笑った

戦いにも話し合いにも十勇士と敵には相性がある。敵は同種の武器を持つ十勇士の家来にするのが経済的だ。

十勇士の特徴データベース

猿飛佐助 甲賀忍者。武器は手裏剣。物資を調達	**由利鎌之助** 剣士。武器は剣。家来を連れてくる
望月六郎 甲賀忍者。武器は爆弾。爆破しまくる	**霧隠才蔵** 伊賀忍者。武器は煙玉。情報を集める
三好伊三 僧兵。武器は金棒。岩や大木を動かす	**筧十蔵** 鉄砲隊。武器は鉄砲。変装を見破る
海野六郎 伊賀忍者。武器はくさりがま。物を探す	**根津甚八** 根来忍者。武器は吹き矢。船の操縦係
穴山小助 槍部隊。武器は槍。相場を調べる	**三好清海** くの一。武器は短剣。鍵破りの名人

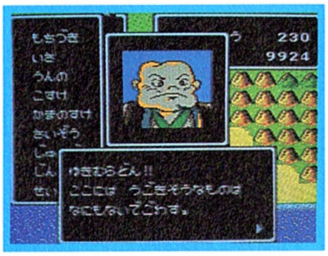
十勇士には話し合い、戦闘の各々に敵との相性があり、早くそれを実践で把握しておくべきである

5 十勇士には各自特技がある

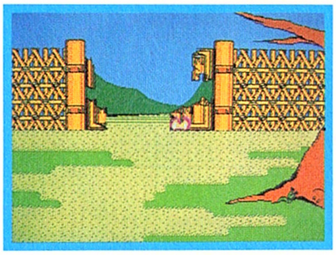
仲間にした十勇士の各々には特技がある。たとえば、佐助は裏工作、望月は爆弾、伊三は重いものを動かすことだ。最初の関所は望月の爆弾でぶっ飛ばし、2つ目の関門である岩は、どこかで「鬼の金棒」を手に入れて伊三を仲間にすれば、力持ちの伊三が大きな岩を軽々と動かしてくれるのだ。



▶「さすけ」の得意ワザは物資調達。失敗すると家来を何人か失なってしまうので、ホドホドにするのがヨイかも



◀関所の他にも、「いわ」や「大きな木」が行く手をふさぐ時もある。「いさ」はそんな時、怪力で物を動かしてくれるのだ



◀上田城北の関所の爆破のシーンだ。関所は先へ行くとだんだん警備が厳しくなる。とりあえずここは爆破だ

KEMCO

今こそキミの勇気と頭脳が必要な時だ!!時間とともに状況は刻一刻変化するシミュレーション・RPG「真田十勇士」。影をあやつり歴史を動かすのはキミしかいない!!

いよいよ
6/27
発売決定!!

5,800円

1M+1M・バックアップ機能付

ケムコソフトの新作情報が聞ける。

テレフォンサービス

札　幌	011-221-2698	大　阪	06-229-3258
仙　台	022-221-8195	呉	0823-24-9999
東　京	03-242-3401	松　山	0899-45-0346
名古屋	052-581-2340	福　岡	092-471-0700



告ぐ

KEMCO

戦場での作戦ミス、それはドイツ機甲師団の"死"を意味する。アタマを使ってイギリス軍を撃破せよ!それではキミたちの幸運を祈る!

〔時代〕 1941年、第二次世界大戦。
〔舞台〕 北アフリカ、灼熱の砂漠。
〔ユニット〕 戦車、装甲車、野戦砲、歩兵、爆撃機、戦闘機等。
〔要求能力〕 戦略思考、決断力。
〔指令〕 コードネーム―「砂漠の狐」。ドイツ軍のロンメル将軍になりかわり、イギリス軍を撃破せよ!

ROMカートリッジ:希望小売価格5,500円
さあ、作戦開始だ!ユニットの性能を考えて適切な命令を下せ!



コトブキシステム株式会社
本　　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区　〒100
呉事業所　広島県呉市中通2丁目1番26号　〒737
TEL(0823)21−3300

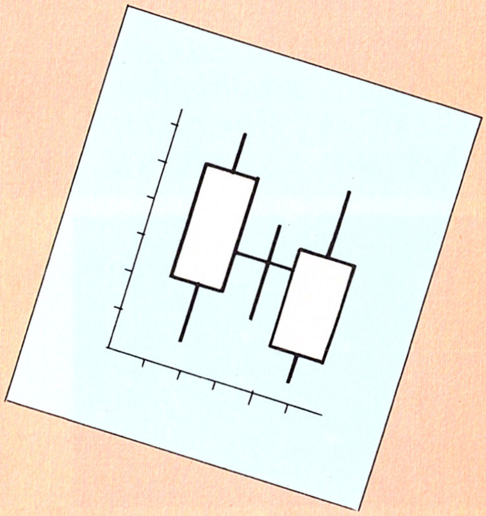
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

松本亨の株式必勝学

マネーゲーム実戦編



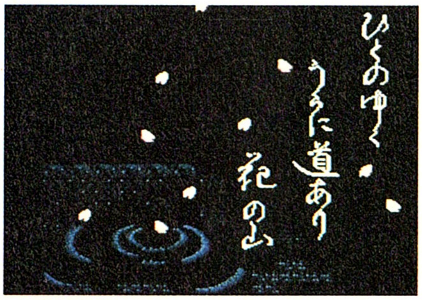
今回はマネー＆経済ゲームとして、松本亨の株式必勝学を取り上げてみよう。この手のゲームの目標は、ある一定の期間の間にこれだけの金額（物品）をかせがなきゃならないというようになっている物が大半を占める。しかし、経済ゲームというのは経済の流れをつかんでいくことが大切なのに、どれもバクチのように、丁か半かの勝負になってしまっているのだ。まあ、ゲーム性を持たせるためには仕方のないことなんだろうけど、今まではちょっとばかり作品の質が良くなかったので目にも止めなかった。しかし、この松本亨の必勝学は、株を買うための最低の知識とその情報の集め方などを取り入れてある、初心者にはもってこいのゲームに仕上がっていたのだ。それもそのはず、松本亨氏というのはちゃんとした証券アナリストという、いわゆる株式のプロが監修していたからなんだね。だからこそ、株とか、不動産とか、それにつれての経済の状況のヨミなどが他のゲームに比べて、リアルに、現実味のあるモノになっているんだと思う。こういったところが、売れている要因なんだろうねえ。値段はちと高いけど、プレイしてみる価値はあるＳＬＧだろう。

松本亨の株式必勝学

前回は松本亨のゲームがただの経済ゲームではない、と言うことを説明したと思うんだけど、今回は単純にゲームをクリアするためにはどのような事を知っておくと便利か、ということを説明しよう。このゲームは株の売買等がリアルに再現されているので、実際の株の世界の知識が役にたったりするんだね。ただ、それがちょっと難しくて、わからないでほおっておいて、てきとーに売買を繰り返していると結局は損をしてしまう事になる。アタマをつかわなきゃ勝てないんだよ！



イマジニア	¥9,800
発売中	カセット

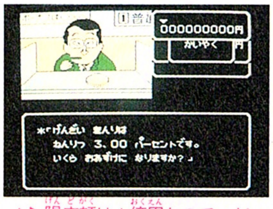


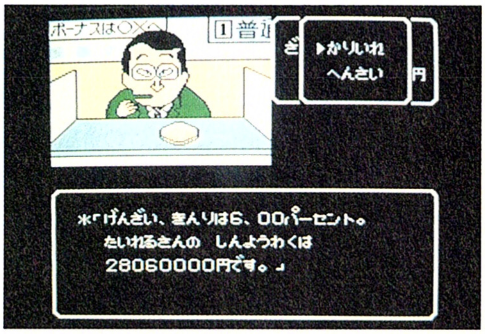
ウラの方が良いという意味なのさ!!

このゲームのタイトルの前に「ひとのゆくうらに道あり 花の山」というのが表示される。これはなんだか知ってるかな？　これは株の世界でよく使われている格言だ。意味は、花見でにぎわって、こんでいる場所がある。人々はそういうせまいところで、みんなと一緒にせせこましくさわいでいる。けれども一歩裏道を進んで奥に行けば花の山がいっぱいあるのだ、ということなんだね。つまり、多くの人と一緒に人気におどらされずに、人気のウラを行くことが成功への道である、と説いているわけだ。よく覚えておくように。

1 金を借りまくる!!

最初の百万円ではロクな株は買えないし、もうけも少ない。そこで、危険を承知で銀行に定期として預け、その倍額を借りて、それをまた定期にいれて倍額借りて…というように繰り返すのだ。だいたい三千万ぐらいでいいだろう。あとで不動産を買うけど、株の売買にだいたい最低でも三百万ぐらいないとマトモな売買はできないと思った方がいい。実際はそんなことないけど、この場合期限が決まってるんだね。

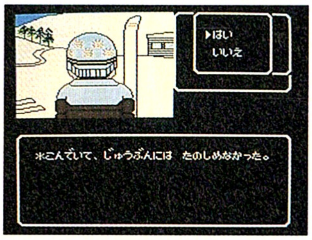




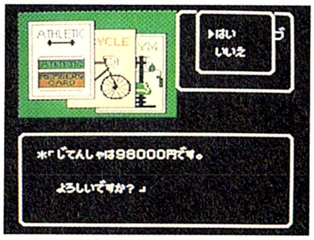
▲▶限度額は1億円なので、だいたい4千5百万ぐらい残る。実はお金を借りた後も定期は解約できるので1億円フルでプレイもできるけどね

2 HP・LPを上げる

お金を借りたら株の売買の前になんでもいいから貯金する。これはドロボウによる被害を少なくするためだ。できるだけ使うとき以外は現金を手元に置かないようにしよう。そしたら、まずはホームジムとオーディオを買ってHP・LPが下がらないようにする。そして、健康器具の残りを買って、スポーツするなり、レジャーするなりしてしまうわけだ。120を越えたら一服して株の売買となるわけだが、常にHP・LPには注意しておくようにしなければならない。



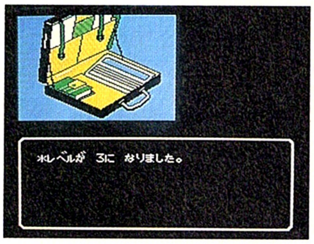
▶HP回復は、このようにスポーツをやるようになっているのだ。冬場はすきーだね。これはお金を惜しまずに高い方をやろう



▶HPを下げないように自転車を買う。HP、LP共に下げないようなアイテムがあるのでかっておいた方がよいだろう。レベルが上がらないうちはやめといた方がいいけど



◀タヒチへ旅行。このようにLPはレジャーをする事によって上がる。タヒチは25万とちょっと高いが、一気に上げてくれるのが魅力である



◀このレベルというヤツがクセモノで、HPLPの値ではなく、上昇率で上がるというからたまらない。HP等を大量に上げてもレベルは2ポイントしか上がらないからだ

3 不動産を手に入れる!!

今の世の中、投資対象として何がいちばん安全確実なのかといえば、都内の不動産に決まってるでしょう。そこで、前に借りた三千万をこの不動産に投資してしまいましょう。できれば青山のマンションがほしいところなんだけど、ちょっと高いのでまだ手を出さない方がいいだろう。まずは手軽な新宿のワンルームマンションにしましょうか。金を借りているので、早めに売らなければならない。売値は、だいたい2800～3000万円ぐらいじゃないかな。返済期限が切れても売れないんじゃ困るからね。不動産を売った場合、売値から買値を引いた、つまり利益の分に約43%の税金がかかるので、それを見越した売値をつけるようにしよう。たいてい大きく儲けられるんだけどね。



▲最初はこの新宿のマンションが割安でよい。金を借りまくってから青山のマンションとう手もないわけではないが、それでは株をやる金がなくなってしまうのだ。ホドホドにしとこうぜ



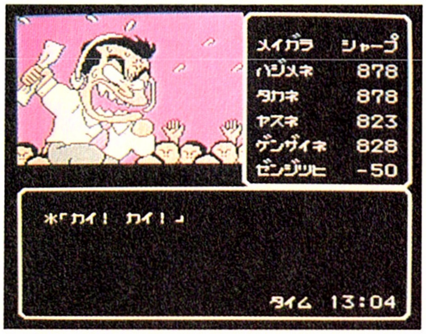
▲税金というのもなかなかバカにならないモノなんよなあ。しかし、これでなんとか不動産を購入できた。借入の期限である半年後に売れればいいので、ここでは売却をお願いしなくてよい



◀不動産を購入したら必ず火災保険に入っておくように。たま～にだけど、火事がおきたりするもんでね。保険のおねえちゃんがきたら、一緒に障害保険も入ってしまいましょ

4 株を買う！

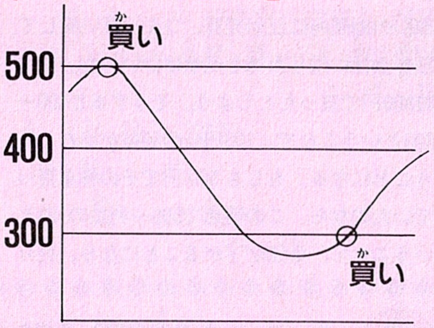
それでは残ったお金で株の売買を始めましょうか。最初はとりあえず株の動きを見ることに徹したほうがよい。どれが高目でどれが安目なのかを見極めるのだ。それから情報収集をこまめに行なってみよう。友人からの情報はなかなかアテになるし、新聞等の情報も、値を追う材料にはなるだろう。ただし、資金に余裕があるからと言って全ての金額をつかってはいけないよ。右の説明にあるように、下がったときにナンピン買いをするための資金を確保しておかなければならないからね。それから、現金はくれぐれも持たないように。



▲成りゆき買いは気に入った値段のところで買えるので、買う方に有利なシステムとなっている

ナンピン買いとは？

ナンピンは難平と書く。つまり難を低く平らにしてしまおうということだ。持株が下がったら、あわてずにこの手段を使おう。持株はそのままにして、底値だと思ったときに買いを入れる。右の場合だと、500円の株を400円で買った事になるので、戻りまちしやすくなるというわけだ。さらに買増しをすれば逆に利益が出てしまう。しかし、これは回復が見込める有料株でないと、被害を大きくしてしまうことになるので注意してくれ。



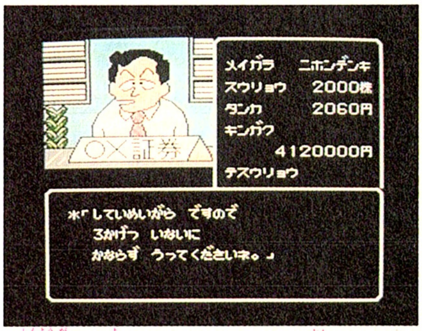
500＋300＝800
800÷2＝400
つまり1,000株あたり400円の単価となる。400円を越した段階で売り逃げする。資金によゆうがあれば

300円の株を2,000、3,000と買い増していく
500＋900＝1400
1400÷4＝350
350円まで単価を下げれば400円以下までまって利喰いする。

5 信用取引とは？

信用買い

信用取引とは、その証券会社から株を借りたり、お金を貸してもらって売買するものだ。信用取引するには約定代金（株等を売買したときの金額）の30％（委託保証金）が必要なんだね。だから、少ない資金で買えることになるんだ。現実の信用取引は、この委託保証金の最低限度額（五百～二千万ぐらい）などがあるんだけどね。資金等を借りるんだから、当然利子をつけて返さなきゃいけないし、税金もかかってくる。しかも期限が決っていて、6ヵ月（特別信用取引は3ヵ月）以内に、買った場合は売らなきゃならないし、売ったら買い戻さねばならんのだ。このように、費用もかかるし、手続き面倒、おまけに、指し値でしか売買できない。だから、信用買いをするときは、これは絶対に上がるんだけど資金が足らない、という場合に限ってだけ使うようにしよう。信用取引は買いよりも、売りの意義が大きかったりするものだからね。それに、信用取引は3取り引きしかできないので、あまり買いを入れると売りを入れたいときにできなくなる場合もあるからね。

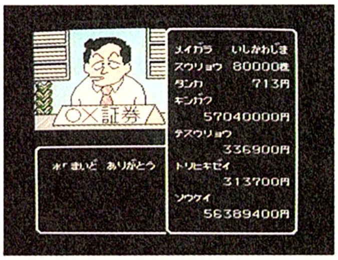


▲信用買いの良いところは、チャンスと思ったときに金がなくて買えないというのが少なくなる点だろう、時価の30％で買えるからね。しかし、これは単純に言ってそこらの金融会社からお金を借りてきて株を買うのと同じ事。お金を借りれば利子がつくし、期限も決まっている。このように少々危険なので、絶対に上がるという自信がないかぎり手を出さない方がよろしい

信用売り

ナンピン買いとともに、株が下がったときに使われるのがこの信用売りだ。信用売りとは、株が下がり始めたとき、証券会社からその株を借りて、売ってしまうのだ。例えば売値が400円だったとしよう。そしたら、信用取引の期間内に反対売買、つまり買い戻して、証券会社に借りた株を返せばいいのだ。この時300円で買ったとしよう。そうすると400－300ということで、100円分の利益が出たと言うことになる。もしも500円でその株を買っていたのなら、この時点で500－利益の100ということで、単価が下がることになり、売り逃げしやすくなるのだ。株の世界の中で、下がって儲けられるのはこの信用売りしかないのだよ。

信用売りを行なうポイントはそのタイミングを逃さないことだ。下がり始めたら、まずこれが暴落につながるのか一時的なものなのかを見極めなければならない。そして暴落だと思ったらスグに売らなければならないのだ。このタイミングをはずせばはずすほど利益が出てこなくなる。もしも暴落でなく、上がってしまったら損害は莫大なものになるぞ。信用取引は株の動きが読めるようになってから行なうようにしよう。指し値というのも障害になるのをお忘れなく。



▶これだけ買うと後の決算が恐くなる。しかし下がったときの利益は莫大なものになるだろう



◀ほーらねっ。ここまで下がれば一気に7千万だ。これで銀行にお金を返せるぞ

6 あとは売るだけ!!

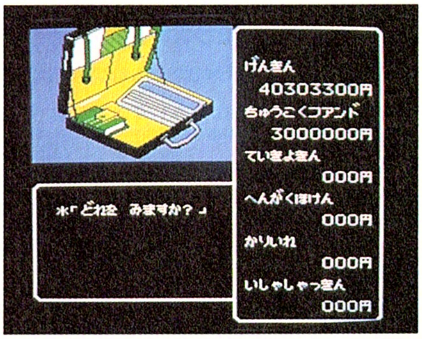
さあ、あとはのんびりと持株が上がるのを待てばいい。しかし、株は買いよりも売り時の方が難しいのだ。なにしろ利益をださなくてはならないんだからねえ。そうそう、説明書には多くの株を持つなと書いてあるけどこれは大きなマチガイ。3～5銘柄を持っている方が相場の端まで目が行くので、全体の流れを知るにちょうどいいんだ。1銘柄だとどうしてもその株価ボードから離れられないもんね。売りのコツはあまり欲をかかずに、あせらず待つことだ。年に2～3回は下がるときもあるし、上がるときもあるんだからね。



▶売るときにだって、情報は聞いとくもんです。売り時は難しいんだから。まだはもう、もうはまだってねぇ



◀不動産は値上がり分の約43％も取られてしまう。しかし、絶対に安くなることはないので、売るのは半年、1年、もしくは決算近くまで持っていてもよい



▲やりはじめて7ヵ月目の資産がこれ。なかなかのもんでしょ。無借金で4千3百万、この他にも株を持っているので約5千万だ。ようするに、短期間でかせぐなら、大資本で、少ない値の動きで大きく儲けるという方向で行かないとならないわけだ。お金と同時に、レベルを上げることを忘れないように

シミュレーション パラダイス天国

ビギナーもマスターもみんな読んでるこのコーナー。無理に、とは言わないけれど、よろしかったらお葉書ちょーだい。



連載エッセー タイレル辻の考えるピント

そりゃまーファミコンにＳＬＧはツライといったのは私ですよ。しかしね、これだけ春先に盛り上がっておきながら、それをつないでいくソフトがないっていうのも困りもんじゃあないですかってんだ。とにかく、各ソフト会社のミナサンはいったいナニをやってるんでしょーかねえ。期待のファミ戦は大幅に遅れるし、ボーステックの大戦略もイマイチ発売日が見えない。このままＳＬＧの火を消してしまう気なんでしょうか。ＳＬＧっていうのは長くやれるけど、限界ってものがあるからねえ。そういいながらそういえば、前回の信長の野望のその後の経過を知らしときましょう。現在西暦1745年、りゅうぞうじくんは元気に生きています。もう18世紀だもんな。あ、それから年齢は他のパラメータと同様に、210までで止まってしまいました。だからすでに200歳以上の妖怪になってしまった、という感がありますな。このまま健康に注意して現代までもってくつもりではいます。みんながやるときの注意点は、健康値に注意すること（こちらは現在健康値200を越えています）と、全部直轄地にしておくことです。でないと反乱やら何やらが起きるのでね。これはみんなの報告も待ってます。しかし信長もけっこう遊べるね。他のＳＬＧじゃこれはできないもんね。このように、単にリアリズムを追求するだけのＳＬＧじゃなくて、ちょっとしたアソビができるようなＳＬＧをもっと作ってもらいたい。最近はＳＬＧを通り越してまたアクションがはやりそうな感じだけど、そのまえにこのＳＬＧというものをちゃんと追求してほしいね。ま、ＳＬＧよりアクションの方が作りやすいって事もあるんだろうけどさ。今回はなんかグチみたいになってしまったけど、それだけＳＬＧがイマイチ盛り上がってないのが気にかかるところなんだ。夏以降に、おもしろいＳＬＧがドンドン続いて出るようなので、それまで今のＳＬＧでガマンしてるとするかねぇ。



読者から

●ファミコンで発売されてるシミュレーションゲームはみんなやってしまった。だから最近は「我が理想の軍容」というのに思いを巡らせている。

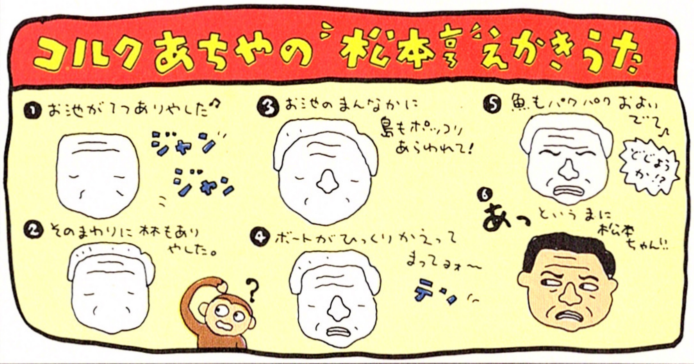
織田の鉄砲隊、武田の騎馬隊、それにナポレオン軍の砲兵をくっつける。後ろにひかえるは、プロトン帝国の戦艦ヤマト(?)。で、軍資金は『松本亨の株式必勝学』で稼ぐ……てなこと考えなくちゃいけない俺は何なんだ。『三国志〜中原の覇者』が早く欲しくて、死にそうだ。

〈山梨県・近藤雄三〉

●『信長の野望・全国版』のレベル5に、再びとち狂ってる私の必勝法です。戦略的には、他国に乗り移って（全軍移動）富国強兵する方法がいいと思います。他国の方が自国より、町の価値や石高がいいもんね。あと戦術面は、第1部隊20、第2部隊80の比率で押し通します。第2部隊で敵が攻めてくるラインをふさぐ作戦で、ほとんど30日間守りぬくことができるのです。もちろん地形を完璧に知ってコツをつかんでないといけないんだけどね。

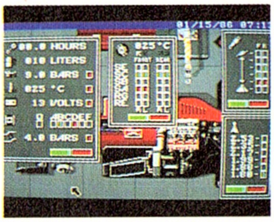
こんなやり方で、ついにレベル5で全国統一。大名は武田信玄、1621年の夏、100歳ちょうどだったけど、レベル5は気持ちいいなぁ。

〈広島県・昿野洋一〉



パソコンゲームおすすめ情報

今回はちょっと趣向を変えて、外国のＳＬＧを紹介しちゃいましょう。このＦＦⅠはアメリカのパソコン、アミガ（ＡＭＩＧＡ）対応のＳＬＧです。内容は、ＦⅠグランプリをシミュレートしたものなんだね。まず初めに、シーズンの初めということで新しいマシンの調整をしなければならない。そうやってドライバーや車体のクセを摑んだところで、Ｆ３あたりから始めるのだ。そして、世界各地のサーキットに行き、試合に参加していく。そこでのキミの役目は、サーキットにあったマシンの調整からだ。カーブが多いのか直線だけなのか、高低差はあるのか、ターボのブースト圧、ギア比、サスペンションのかたさ、ウイングの角度、エンジン制御ＣＯＭのＲＯＭをどれにするのか、タイヤは、等々いろんなことを組み合わせなければならないんだ。データとしては、1986年のＦⅠレースのデータが完璧に入っている。サーキットなんかも本物っぽくてなかなかよろしい。そうやって調整した後で予選ラップに挑み、本レースとなるわけだ。そのなかではいろんなアクシデントがある。ぶつけられることはしょっちゅうだし、ドライバーがケガをしてしまうこともあるくらいだ。実際にマシンを運転したいという人にも対応しているので、レースゲームとしても楽しめるぞ。この動きやゲーム設定は、日本人じゃとうていできないモノなんだよね。86だからナカジマはいないけど、それなりにのめりこんでしまうレースＳＬＧであることには間違いない。

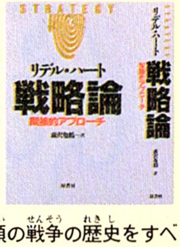


◀チェックポイントの数々。コースに合わせるが難しい



◀自分で運転するには相当な経験が必要になってくる

BOOK GUIDE なんとなくＳＬＧ的な本の紹介



リデル・ハート著
原書房刊
（定価2800円）

この本は、人類の戦争の歴史をすべて「戦略」というところから分析している。初期は、それこそアレクサンダー、シーザーから始まっているのだ。これを読むと、戦いのうまい人物というのは、むやみに攻撃したりするのでなく、戦いの士気をなくさせている事に気づく。ちょっと難しい本だけど、ＳＬＧマスターに近付ける本だぞ。

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



邪聖剣 ネクロマンサーその2

by 北枕獲

悪魔対談! 名前の秘密が今…!

ゲストが語るネクロの秘密、であります。北枕(以下、北)やぁ、やぁ、やぁ、やぁ、突然ではありますが、こちら、「怪物博物館」。私、暗さが売り物の花形館長北枕獲であります。今日は特別ゲストに宇宙の悪魔、みんなの恐怖、原初の混沌アザトートさんをお迎えしよう……と、思ったんですが、これが予算の関係で、ネクロでシナリオを担当した三条陸さんが来ちゃったんだよね。ハイ、陸さん、一言どーぞ。

三条(以下、三) 優ちゃん、最高!

北)第1回では、ネクロとクトゥルー神話大系の関係をバラしたワケだけど、ネクロのすべてがクトゥルーってワケじゃあ、ないんだよね。とゆーよりも、クトゥルーは後からくっついたものなんだ。そこで、今回はクトゥルー以外の怪物達について、であります。

それでは、私も知りたい、アナタも知りたい、「ネクロ怪物の秘密」の時間です。陸さんにバラしてもらいましょう。陸さん、どーぞ。

三)まず蝶の怪物ティーフだけど、これはチョウチョウを旧カナ使いだと、"てふてふ"って書くのね。テフ、テーフ、ティーフって変化したワケ。

北)うーん、なるほどねぇ。他のもそんな感じなんですかねぇ?

三)そーねぇ、バスガネードはスタッフの一人がイナカに住んでて、「終バスがなくなるーっ!」って叫んだのがモトだし、ターリネードは「時間が足りない!!」ってゆー締切間近の悲痛な叫び、ターゴベアは泊り込みが続いたスタッフの「ここはタコ部屋か…」ってゆー嘆きからなんだよね。

北)……そーそー、悲惨だったよなぁ。家に帰れるのは、週に1回から2回なんて生活だったもんなぁ……。

三)そーなってくると、みんな気分がイジョーにハイになってね、とんでもないネーミングが出てくる。例えばゾッキーベアは"ノゾキ部屋"だし…

北)まぁ、やらしぃ!

三)お前が言ったんだ! お前が!!

北)そーだったっけ? 記憶にないけどなぁ…。あとは、スタッフ人名編とかもあるんだよね。

三)うん、まずヨネイマス。これはそのまんまなんだよね。ごめんね、バラしちゃったよ、米枡クン。

北)で、アグミーとズーガだ。

三)実は事務所にいる女の子二人。

北)あゆみちゃんと和子ちゃん。

三)二人とも、あのグラフィックにソッ……ぎゃぁあああああ!!

北)おわっ! アグミーとズーガの乱入だっ!! 突然ですが、実況中継に変更させていただきます。ズーガがサズンデスを唱えた! 三条のたうち回っております。アグミーは痛恨攻撃を繰り出す! 三条、虫の息だ。おおっと、アグミーのとどめの一撃が出たぞ。うっ、二人がこっちを見てるぞ…こ、今回はこの辺で、また会いま…グエッ!!



▲アグミー(左)とズーガ。本人たちとは全々似てないからね! 似てないってば!!

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



眠れぬ夜の怖い話

by 長谷川並一
(ホラーコラムニスト)

おまじないはお好き?

で、キョンシーである。

「美人になれるお札」「弟や妹がいうことを聞くお札」「おねしょがなおるお札」「性格がよくなるお札」「学校に遅刻しなくなるお札」「有名人になれるお札」「ゲームに強くなるお札」

いったい何だろうかこれは。

『キョンシーのおまじない』である。100枚セッドで450円、本屋で売っている。これを一枚切りはなして額に貼っつけ例のピョンピョン跳びをやるのである。すると願いがかなう。ばかばかしいだろ。

わたしは買ったが。

さて怖い話である。

深夜の国道に男や女の幽霊が出没するというのはよく聞くが、これはその手の、しかしもっと怖い話である。

男は車を飛ばしていた。深夜の国道である。やがて家なみも途切れて山間部にさしかかった。他に車の姿はない。前方にトンネルの入口が見えてきた。トンネルに入る。長いトンネルだ。ようやくぼんやりと出口が見えてくる。トンネルを抜けた。男は何の気なしにサイド・ウインドに目をやった。

サイド・ウインドの外側に、赤ン坊がべったり貼りついていた。

人づてに聞いた実話である。

次はどうだ。これも実話。

やはり深夜、某有名マンガ家のアシスタントが二人、仕事場近くの土手沿いの一本道を歩いていた。人通りはもちろんない。と、道のずーっと先に誰かが立っている。どちらともなく気がついたわけだ。

小さな男の子である。こっちを向いている。顔かたちも服装もはっきりとわかる。こんな夜ふけにいったい何をして……とたん二人はゾッとした。

どうして、はっきりと見えるのか。

相手の姿は針の先ほどの小ささなのだ。それほど距離ははなれている。

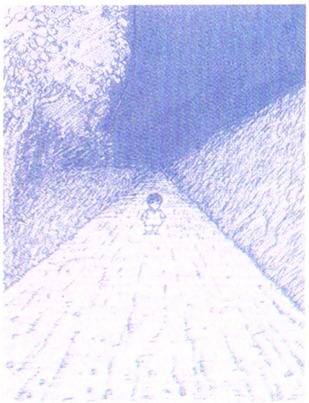
どうして、小さな男の子だとわかったのか。

二人は足を止め、顔を見合わせ、そして回れ右して一目散に逃げだした。もと来た道を必死に走っているうち、二人はふと土手の上に目をやった。

土手の上を、小さな男の子がたたたーっと駆け抜けて二人を追い越していった。

う、怖い。が、どちらの話も一歩間違えればギャグである。でしょ?

ま、それはともかく、やっぱり深夜、ちゃんと閉めても閉めても、気がつくと部屋の窓のサッシがほんの2、3センチあいているという実話もあったりするので、夜中まで勉強する皆さん気をつけなさいよ。ではまた。



田尻のパックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND



連載②

ギャラクシアンの青春物語

by 田尻智

ギャラクシアンの宇宙に流れる星…

キラキラと瞬きながら、河のように流れる星たちが、ブラウン管の奥深く、どこまでも宇宙が続いているように思わせる……。中学2年の僕の遊び場は『ギャラクシアン』の宇宙だった。

ポスト・インベーダーゲームとして彗星のように登場したビデオゲーム、『ギャラクシアン』は、インベーダーへの熱情が、ぼちぼち醒めてきた僕たちゲームフリークを、たちまち虜にした。学校のほうでは、相変わらずゲームセンターへの出入りは厳禁だったが、僕たちは、そんなことはまるでおかまいなしで、放課後集まっては、ゲームセンターへくり出していた。

ある日の放課後、クラブ活動で賑わう校庭で、帰宅に走る僕を誰かが背中を叩いて呼び止めた。振り返ると、ゲーム仲間の拓也だ。拓也は、なにやら興奮して、僕にぐいっと顔を近づけてくると、

「お、おいッ、知ってるか？　旗はなー、10本目になると大きいのになるんだぜ」

とだしぬけに大声で叫んだ。

「なんだ、ギャラクシアンのことか」

（フン、そんなこととっくに知ってるよ）というような顔をして、僕は拓也のハイスコア自慢を聴いていた。でも実のところ（しまった、先を越された！）というのがその時の本心だった。

『ギャラクシアン』は、すべてのエイリアンを撃ち落とすと、画面の隅に勝利の証しに、旗が1本立つ。1面進むごとに、旗は1本ずつ増えていく。その頃の僕たちゲーム仲間の間では、『ギャラクシアン』の旗を何本立てられるかを競っていた。

今までの拓也の腕からすれば、旗なんか7、8本立つのがせいぜいで、僕の最高記録が9本、僕のほうが旗1本抜いていたはずだったのだ。それがいつのまにか逆転されてしまって、なにかふいうちを喰らったような気がして、カチンときてしまった。

その日から、僕はしばらく仲間の集まるゲームセンターに顔を出さないようにした。それは『秘密の特訓』を始めるためだ。そう、その時僕は、まるで修業のために高山へ登る僧か仙人のような気分でいた。厳しい特訓を終えた時、ひとまわり大きくなった自分がおもむろに拓也のテーブル台の向かいに座り、「10」の文字入りの大きな旗を何本も立たせて驚かせるだろう！

自転車で家を出て、30分ほど走っていくと、途中長く緩やかに続く登り坂があった。そこを、自転車から降りずに、踏みしめるようにこぎながら、ゆっくりと登って、さらにしばらく走る。すると住宅街のはずれに普段は自分も友達も滅多に行かないゲームセンターが、一軒ポツンと建っていた。

そこが僕の『秘密の特訓』の場だ。場所柄のせいか屋内は静かで、画面の中でデモンストレーションをするエイリアン達だけが、薄暗い中でネオンのように輝いていた。

「スターゲームプレイヤーも、これでなかなか大変なんだよな」

こずかいをたくさん投資してハイスコアを出すヤツより、少しの投資でハイスコアを出すヤツのほうが偉い。そんなことから、必死にゲームをする姿を友達に見られたくなくて、わざわざこんなゲームセンターまできていた。そして、僕は財布からおもむろに50円玉を取り出した。ゲーム台に入れる50円玉の音が、カーンとあたり一面に響くと、『ギャラクシアン』との戦いが始まる。孤高の修業だ。

ところが『秘密特訓』を始めて一週間たったある日。僕は帰りが夕方遅くなり、また母親にうるさくどやされるのがイヤで、例のゲームセンターからの坂道を猛スピードで下っていた。行きは登りでつらいが、帰りは下り坂だ。サイクリング車が、自動車のようなスゴイ速さで、斜面を落ちていく。と、その時、自転車の前輪が、アスファルトに転がるひとつの石っころを踏んだような気がした。次の瞬間、僕は全身に夏の風を浴びながら、四肢を大きく広げたまま宙を飛んでいた！　そしてその直後目の前が真ッ暗になり、意識が遠のいていく……

気が付くと、ベッドの上にいた。なんと病院のベッドの上だ。

「あなた、自転車から転げ落ちて気ィ失なったのよ」

母親の声がする。ベッドの横でオロオロする母親の顔の輪郭が、だんだんはっきり見えてきた。（ああ、そうだったのか……）しかし、困ったのはこの後だ。なんで、いつもは通らない坂道を走っていたのか、なにをしに行ってたのか何度も聞かれた。でも、まさかゲームの特訓に出かけてましたなんて、いえるわけないじゃないか。

精密検査の結果、幸い体のほうはなんともなかったが、翌日、入院を知ったゲーム仲間が見舞いにやってきた。

「おー、チャリンコでこけたんだって？　大丈夫かー」

「でもよ、なんであんなとこチャリンコで走ってたワケ？」

僕がギクッとすると、拓也はハハーンとわかったような顔をした。

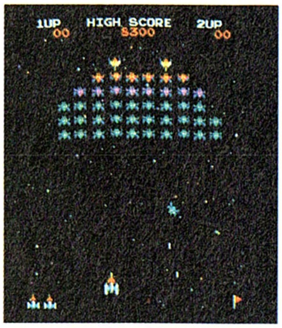
「そうか、退院したらまた『ギャラクシアン』やるかッ？」

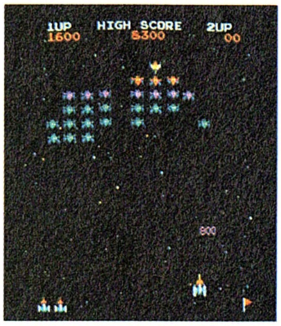
「……」

拓也に見透かされた自分が恥かしくて、僕は思わず壁に向かって寝返った。すると、背中ごしにギャラクシアンの笑い声が聞こえてきた。

「クソッ、今度は負けないぜ…」



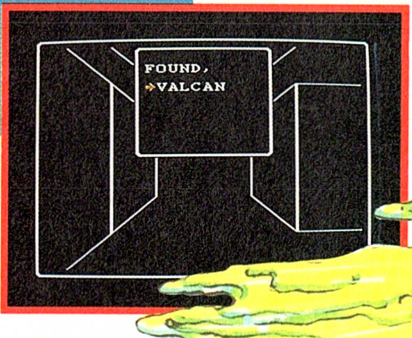




▲『ギャラクシアン』（ナムコ社 1980年）。一大ブームになった『スペースインベーダー』に続いて大人気を博したビデオゲーム。弧を描いて飛び回るエイリアンが、ゲームフリークに斬新な刺激を与えた。『ギャラクシアン』『エイリアンアタック』といったタイトルは違うが、内容はまったく同じ海賊コピー品が、多くのゲームセンターに出回った。

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ



隣り合わせの灰と青春⑦

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ

前号までのあらすじ

地下迷宮へと突入したスカルダたち一行だったが、死亡・消滅した老魔法使いシルバーの代わりに参入させた黒衣の男・バルカンとスカルダのいさかいによって先行き不安な幕開けとなる。最下層を目指すパーティの前に横たわるのはあらゆる光を吸入してしまう漆黒の空間・ダークゾーン。スカルダとサラ、そしてガディはその中の一室に棲む老エルフにシルバーの死を告げる。彼の復活が望めぬと知った老エルフは沈痛な表情を見せた……。

SCENE 8

§ DARK ZONE 2 §

老エルフはこの迷宮に棲みついて以来二年の間に千人近い冒険者たちと顔を合わせてきた。実際に都市に流れてきた者はのべ一万を下らないと言われているから、第一層のこの部屋にすら、辿り着けたのはほんの一握りということになる。しかし、それにしても相当数なのは確かである。

現在も日に10人前後の冒険者がトレボー近衛隊にとり立てられるのを夢みてこの城塞都市へと流れ込んでいる。うち、逃げ出したり怪物の餌にならずに二度、三度と実戦を重ねられる者が約一割。さらに下層で質が淘汰され、今のところ全冒険者の数は200名ほどで安定している。実に２％の狭き門である。

その冒険者の中でも、スカルダたちのように名を覚えてもらえ、話すに足るとエルフに認められるのはごく一部の者に限られていた。少しでも気にいらぬ者が訪れてきたなら、問答無用で城へ叩き返す気難しさなのである。

スカルダたちにしても、どちらかというと師に対する弟子のような接し方をせざるを得ない、孤高な精神の持主だった。

そのエルフと対等に話すことのできた唯一の人物こそ、シルバーだったのだ。

それを知っているだけにスカルダたちには老エルフの受けた衝撃と悲しみが痛いほど判った。平静を装おうとしてはいるが、たった一人の理解者を失った感情は隠し切れない。彼の受けた精神的打撃はスカルダたちパーティの仲間より大きいかも知れなかった。

「あ奴も七十の峠を越した爺いじゃからな。カント寺院で消滅したとあらば天命だろう



主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。
- ジャバ………パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- 老エルフ……ダークゾーンに棲む術者。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。

て……」エルフは自分に言い聞かせるようにまた呟いた。

確かにシルバーは冒険者としては考えられない位高齢であった。たとえ鍛えに鍛えた戦士の肉体であれ、五十歳を過ぎるとあとは衰えていく一方である。もともと剣と魔法の力が支配する暴力の時代であるから、五十まで現役のまま生き延びる者は稀であり、多くの者はその前に一財産を築くかして各職業の第一戦を離れていく。この迷宮にも、まるっきり新参者としてやって来るのはほとんどが希望に満ちた十代の者ばかりで、あとは三十代半ばまでの、他の地で実戦を重ねたある程度腕に覚えのある連中であった。

シルバーはトレボーの先代である父王がいまだ健在だった頃から城塞に住みついた、いわば一昔前の一級魔法使いだった。もうとっくに隠居の身になっていたのだが、スカルダたちのたっての頼みで一年前からパーティに加わっていたのである。大魔道師と呼ばれる域までは達さなかったものの、全ての呪文をマスターした数少ない魔法使いとして近隣に知らぬ者のない男だった。



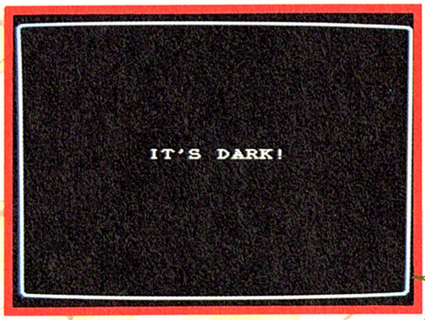
「言い訳にしかなりませんが、隠居のシルバーを引っ張り出したのは後悔してます。俺達の修業に付き合ってくれて……シルバー自身はトレボーの近衛隊など何の興味もなかったのに」

「いや、あれでなかなか戦いの中に身を置くのが好きな奴じゃったよ。戦いながら死んでいったなら本望だったろうて……それに、気の向かぬことには決して手を出さぬ男でな。お前たちに付き合うのが嫌だったら絶対に力なぞ貸さなかった筈じゃ。あ奴は子がなかったからの、孫のような歳のお前たちが一人前になる手助けができるのがたまらなく嬉しかったんじゃろう。お前たちといると三十も若返った気持になれるとも、よく言っとった…」

いつになく饒舌になっているのに気付いてか、老エルフは少しの間黙り込んだ。

「教えてくれんか、スカルダ。シルバーを殺したのはどの化物だったんじゃ？」

怪物に軽くあしらわれた屈辱を思い出し、



スカルダは唇を噛む。

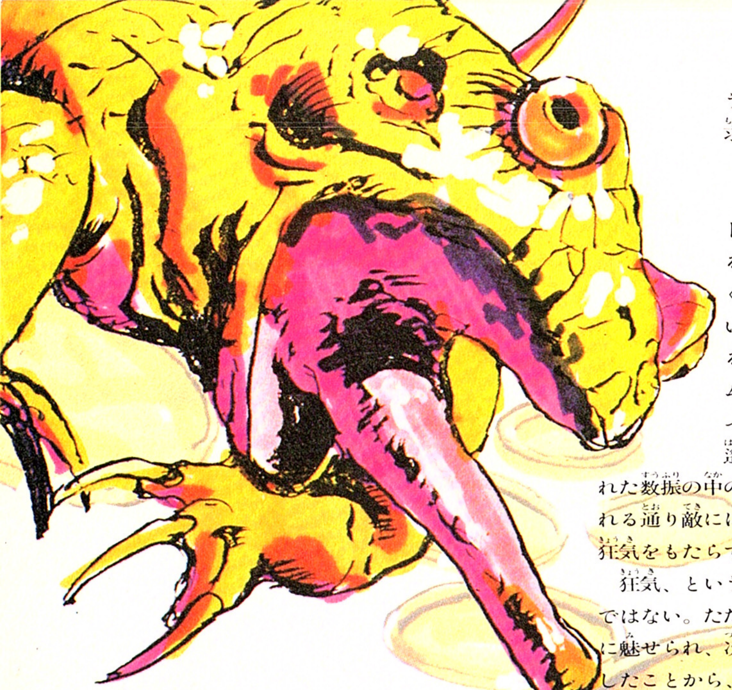
「初めて会った奴で名は知りませんが、恐らく悪魔系の怪物だと……」

「グレーターデーモンと呼ばれてるらしいわ」

サラが口をはさんだ。どうやら昨日のうちに情報を集めてきたらしい。驚いて顔を向けたスカルダに親指を立ててみせる。

「何せ仮睡も大凍もよせつけずに、逆に５レベルの魔道呪文をかけてくる怪物だもの。ちょっと調べたらすぐ種類を特定できたわ。予想通り魔界に住む悪魔系の中でもかなり高位の奴よ」

「なる程、あの化物相手では無理もない」老エルフがうなずいた。「呪文の抵抗力が異常に高い種族じゃからたとえ爆炎の呪文をかけたところでほぼ無効化されるだろうし、全身は下手な戦士どもより武装度のいい硬質の皮に



覆われとる。いくらお前たちがカシナートの剣を手にしていようと今のレベルで倒すのは難しかろう。確実に倒せるとすれば……」

「妖刀村正、ですね」スカルダが確認するように尋ねた。その眼に武を追い求める者特有の鋭い眼光が宿る。

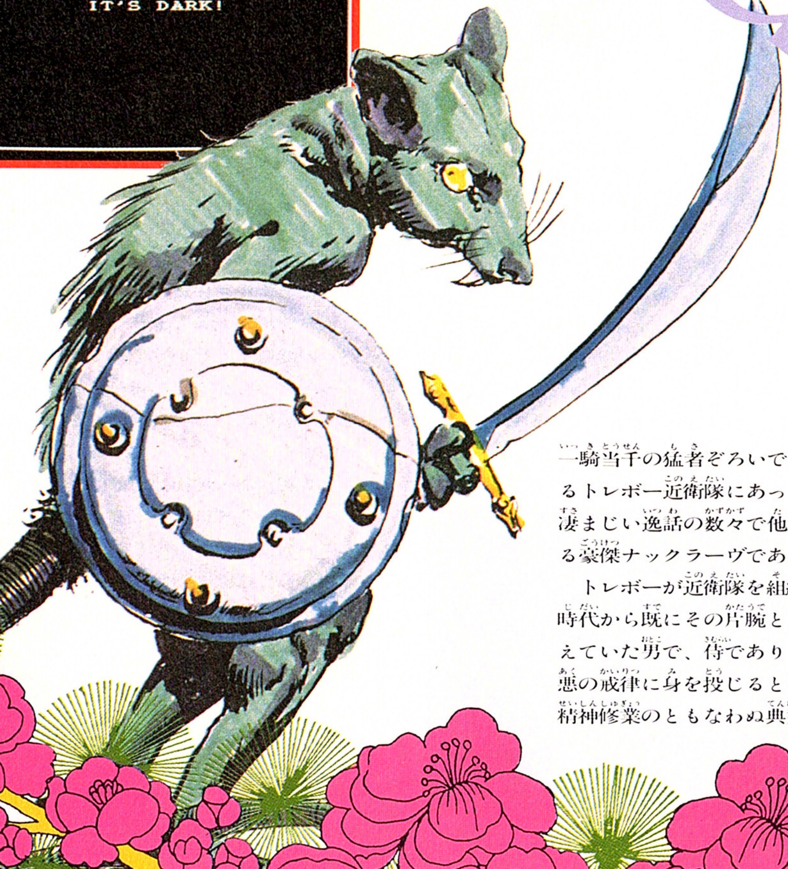


妖刀村正——ムラマサブレードと呼ばれるこの剣は、現存する最高の剣・カシナートすら遠く及ばぬ強力な破壊力を秘めていると言われる伝説の魔剣である。スカルダが転職の道場でサムライ・マスターに見せてもらった日本刀オサフネと同じく、遥か昔に遠い異国から持ち込まれた数振の中の一本で、妖刀の俗称からも知れる通り敵には死を、そして手にする者には狂気をもたらすという最強の刀であった。

狂気、というと呪われた品のようだがそうではない。ただ、歴代の所有者がその切れ味に魅せられ、次々と血生臭い事件を引き起こしたことから、そのように不吉な伝説が生まれたのである。持主の心を映す剣とも呼ばれ邪悪な心を持つ者が手にすれば必ず破滅を招くと言われるのも、この血の歴史があったからであろう。

何しろ一度も実戦の経験がない者が持ったとしても、一撃で巨人族を絶命させるだけの威力を発揮するのである。侍なら誰でも村正を手にしたいと願ってやまなかった。

その村正の、最後の所有者となったのが、



一騎当千の猛者ぞろいで知られるトレボー近衛隊にあってなお凄まじい逸話の数々で他を圧する豪傑ナックラーヴであった。

トレボーが近衛隊を組織した時代から既にその片腕として仕えていた男で、侍でありながら悪の戒律に身を投じるという、精神修業のともなわぬ典型的な剣客である。性格は極めて粗暴にして血を好み、剣を持たせれば最低一人は殺さないとおさまらぬとまで言われていた。

ナックラーヴにまつわる話ももはや伝説的で、一回の戦さで挙げた首級が百を下らなかったという噂をはじめ、トレボーとの戦争で滅びたある国では投降した王侯貴族を一人残らず斬り捨てたとか、たった一人で敵の本陣に切り込んで国王以下旗本隊全員を討ち取るなど、およそ武勇にかけては古今例を見ない超人ぶりであった。

しかしこと戦術に関しては決して秀でた才を持つとは言えず、総勢100名のワードナ討伐隊を指揮した彼は迷宮各所の罠をことごとく引当て、また神出鬼没の吸血鬼軍団に次々と仲間を奪われて、ついには迷宮奥深くで生き残った部下数名を自らの手で斬首し、そのまま自分も絶命したという。

こうして村正は闇の中に消え去った。今では迷宮に潜む野武士の手にあるとも、腹を空かせた火竜が飲み込んでしまったとも言われるが定かではない。また、屍となったナックラーヴが村正の妖気で蘇り、再び血を求めて迷宮を徘徊しているために発見されないのだという話もあった。

「そうじゃ。あの剣——いや、刀じゃな。あれならスライムに刃を立てるよりた易く、悪魔どもの皮を断ち切ることができよう。だが手に届くところにないのではしょうがないがな」そう言ってエルフは首を横に振った。

「見つかりませんか」とスカルダ。

「見つからんだろうな。もしまた迷宮深くに転がってるとしたら……あれだけの人の血と怨念を吸った刀じゃ、それこそ邪悪な精が憑いて本物の妖刀になっとるじゃろ。万一見つけたとしても手にすれば身の破滅じゃな」

「……」

「ところでいいかい？　スカルダ」それまでずっと口をつぐんでいたガディが初めて声をかける。





「ああ。待たせたな」
「どうも変なんだ。先刻の一幕だけど」
「俺とバルカンか？」
　どうも嫌なことを考えると唇を噛むのが癖になった、と思いつつスカルダが聞き返す。
「そうさ。と言ってももっぱらバルカンの方だけどね」
「どんな風に？」サラがスカルダの前を回り込むように顔をつき出して尋ねた。
「殺気がしないのさ。あれだけ派手に呪文を唱えようとしたのに、スカルダからはいやってほど伝わってくる気配があいつからはまるでなかった」軽く眉を寄せ、「おかしいとは思わなかったのかい？　俺だけかな」
「あたしは魔法使いだもの。あなたたちみたいに殺気に敏感じゃないわ。それでもスカルダの殺気にはゾッとしたけど」姿勢をそのままに、サラは首を傾けてスカルダの顔を見上げた。「レディの手前、もう少し控えてもらいたいわね」
「あの状況でそうはいくか……殺気か。確かに妙だ」
　あの時、二人の間の空気は異様に張りつめた。だが、思い出してみるとスカルダの“気”がバルカンを鏡のようにして跳ね返っていただけで、バルカン自身が殺気を発したので



はなかった。
「バルカンというのは？」その時老エルフが彼にとっては耳慣れぬ名に対して説明を求めてきた。
「やはり御存知ないですか」サラがスカルダより早く応対する。「呪文は全て修めているらしい魔法使いなのですが、私の記憶にもないんです。ジャバが探してきたんですけど」
「ほう。呪文を全てな」エルフはさも興味深そうに傍らの片眼鏡をかけ、身を乗り出した。
その頃――。
エルフの部屋から数ブロック離れた場所を、人知れず一体の人影が移動していた。
ダークゾーンの中であるから、もちろん姿など見えよう筈もない。だが、それだけではなかった。かなりの速さで動いているのだが、石の床に足がこすれる音も、身につけたローブのすれ合う音すら立たないのである。
姿もなく、音もないのだから、もし誰かがこの人影とすれ違ったとしても、それと知ることは不可能だったろう。
まるで闇夜に吹く生温い微風のような移動ぶりだった。



バルカンである。
不思議なことに、スカルダたちは誰一人として彼の気配を感じることができない。一切の光を吸収してしまうダークゾーンの中において、バルカンの所在を確認できるとすればそれは自分の鳴き声の反響を利用して飛ぶ蝙蝠か、その能力を持つ吸血鬼ぐらいだろう。
彼はそれをいいことに、スカルダがエルフの部屋入るや否や、残されたジャバ、ベリアルに気付かれぬよう隊列を離れたのである。
不可解な行動であった。いくら全呪文をマスターしたとはいえ、全ての職業の中で腕力・体力ともに最も劣る魔法使いが単独で歩き回るなど、考えられないことである。もし怪物に先手を取られたなら、軽くやわらかいローブの布地は爪や牙、剣の攻撃を面白いように通してしまうだろう。地下1階でも深手を受ける恐れが充分あった。
だが、そんなことは気にもとめない様子で、バルカンは滑るように歩いていく。
ふいに、それと気付かぬほどの唐突さで立ち止まった。ジャバたちの待機する辺りから10ブロック余り離れた場所である。迷宮内で、それもダークゾーン内でこれだけ距離を置くと、たとえ救いを求めたところで彼らの耳には届かない。
彼はゆっくりと両手を開げると、低く呪文を詠唱し始めた。
〝ティル・ブロム・マハマ・マハマーバーマ・ザハ・ガーラーナ……バモーリス！〟
暗闇の呪文・モーリスの亜型である。効果を逆転させる呪音〝バ〟によって一時的に闇を払う呪文だが、僧侶の魔法光に比べて持続時間があまりにも短いため、覚える者はほとんどいない。
しかし、同じ闇が源だけに、ダークゾーンにも効力が現れる。バルカンの周囲の闇が、直径2ｍほどの球形に中和された。
バルカンの目前に、急速に白いもやが固まりつつあった。それが、瞬く間にぼんやりとした人型に集束する。
最後に形造られた顔が、カッと眼を見開いた。
〝愚か者！〟
脳天を砕くような大音量で、激しい怒声が鳴り渡った。
（以下次号）



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

SWITCH

OFF

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ありきたりですが、6月といえば、やはり梅雨。じとじとした雨の季節の到来です。外は雨音、窓は雫。ああ、この情景、なんと地下1階のバブリースライムの似合うことでしょう。モンスター達もなぜか、活き活きしておるではないか。今こそウィザードリィ!! 華麗なるインドアライフを楽しもう。

K-35 最強装備はやっぱコレ!

●ウィズでは値段が高いほど性能のいい品、という常識があてはまらないのは皆サマ御存知の通り。4000Gのまっぷたつの剣のほうが10000Gのドラゴンスレイヤーより強いだなんて使ってみるまで判らないっての。ましてボルタック商店では役に立たない呪いのアイテムをかなり高く買ってくれちゃうから余計混乱するんだよね。

そこで以前から御要望の多かった各職業の最強装備をお教えしましょう。ただしこれはあくまで趣味の問題。たとえACが悪くても「我が家の伝統で忍者は鎖かたびら系と決まっとる!」という方はそっちで通したほうがストイックでカッコイイもんね。

- 戦士――カシナートの剣、悪の鎧(極上の鎧)、守りの盾、悪のかぶと(忍耐のかぶと)、銀の小手
- 侍――ダントツで村正! あとは戦士と同じ。
- ロード――聖なる鎧を着るとクリティカルヒットも出る。他戦士と同じ。
- 忍者――悪なら手裏剣。それ以外なら戦士と同じ。
- 盗賊――ソウルスレイヤー(最強の短剣)、豪華な革鎧、守りの盾、転移のかぶと
- 僧侶――蛇のメイス、悪の鎧(極上の鎧)、守りの盾、転移のかぶと
- ビショップ――蛇のメイス、豪華な革の鎧、小型の盾、転移のかぶと
- 魔法使い――切り裂きの短刀、ローブ、転移のかぶと

こんなトコかな。カッコがついているのは善・中立のキャラ用の装備で、やはり悪に比べて不利だね。それとビショップ・魔法使いはもともと後衛として考えられているからまともな装備はないに等しい。こいつらが前に出たら負け戦と思ったほうがいいみたい。

その他の品では、もし階級章がついてもいいなら(もうワードナに会えない)ワードナの魔除けをVol. 6の活用技で増やして装備すべし。毒・麻痺からドレイン、首切りまで完璧に防いでくれるし、1ターン5ポイントヒーリングの威力は絶大ですぜ。階級章をつけたくないなら持ってるだけでヒーリングはOK。あとは破邪の指輪(しつこいが友の会では『覇者』ではない)を装備してお茶をにごしましょ。

(ベニー松山)

☺そう。我が家の伝統を大切にしたいですね。ところで悪の方がいい装備ができるというウィズの図式は、人生の、人間の、悲しい性を示しているのでしょうか。核兵器とか、ピストルとか持ってる人って悪い人が多いもんね。

▼三重県・伊藤陽一



L-36 やっちゃいけないことがある

●私はウィザードリィの裏ワザで大嫌いなのがあります。そう、あれ。ターボファイルによるアイテム無限増殖(わー下品な言葉)っつーやつです。もうみんな知ってると思うけど、キャラクターをセーブするためのターボファイルの機能を逆手にとって、ボルタックから村正なんかをボコボコ買うやつね。マネする奴がいるとイヤだから、あんまり詳しく書かないけど、とにかくこの技、嫌いなんです。

えっ、あなたそんなことやって、どーすんの? ゲームの楽しみ自分で壊してるじゃないの! ウィザードリィのアイテム出現の確率をつかさどる神さまの顔に泥をかけて、あかんべーしてるのと同じだよ。っと語気を荒げてわめきたい気持ちで一杯です。

かく言う私は、リセット技の常習者です。グレーターデーモン経験値稼ぎも時にはします。でも、これは決してゲームバランスを崩しているわけではないと思うからしてるわけで、そんなに罪の意識はないんですね。どうだっ!!

あー、こうして自分の主張をつらつらと述べていると、わがままで矛盾しているようだけど、友の会の読者の皆さんだったらわかってくれるはずです。そう信じてお便りしました。あなたのまわりで『アイテム無限増殖』をする人を見かけたら、「祈る気持ちを忘れずに」と耳もとでつぶやいてあげようではありませんか。なるべく気色悪い言い方で。

(東京都・篠田誠司)

☺ラーメン屋からモノを持ってきちゃうにしても、つまようじとドンブリじゃ罪の意識が違う。それと一緒ね。たぶん。あと、手裏剣でHPを上げて、こわれたらリセットの技も情けないよね。

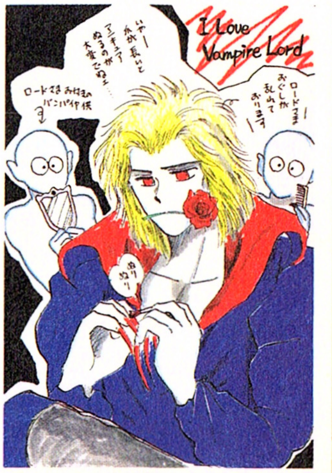
Y-37 支えの盾の報告続々と届く

●Vol. 9で情報を募りました「支えの盾(SHIELD OF SUPORT)」は7・8階にあるかどうか問題について、みなさんから多数お便りをいただきました。ありがとうございました。

結論から言いますと、やはり支えの盾は7・8階にありました。ピット、ダークゾーンが多いのはもちろん、モンスターとの遭遇が異常に少ないのと苦心談が多かったものの、山形県・片岡久さん、滋賀県・広島幸伸さんをはじめ全国の方から「見つけました」の朗報を当会は受けたのであります。なかには「7・8階は不気味で、なぜか孤独感にあふれるフロアです。ゲームやってて、こんなに怖かったの初めて」(愛知県・酒井文彦さん)との7・8階見直し論もありました。全国の冒険者のみなさん。7・8階へどうぞ。

☺ホントどうも。次号では敵キャラベスト10の正解者の発表を行なうから、お楽しみにぃ～ベンベン。

▼千葉県・女邪道士



Wizardry

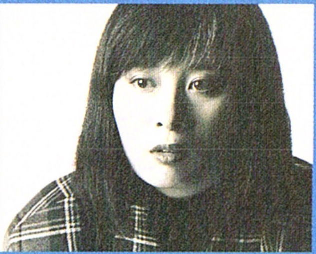
ケラの遺言

小林一三著

ケラとは？有頂天とは？時代が生んだ奇才ケラの巻き起こした数々の事件と残した作品をつづる　定価1200円



絶賛発売中!!



ミカのチャンスミーティング

福井ミカ+中村俊夫著

サディスティック・ミカ・バンドの女王ミカの奔放なパッションに充ちたライフストーリー！　定価1200円

絶賛発売中!!



だれよりも芝居の好きなあなた、
これから芝居を観たいと思っているキミ、
この一冊でTOKYOの芝居がすべてわかる!!

TOKYO芝居探検隊

～小劇場ハンドブック～



「第三舞台」「夢の遊眠社」「SET」を始めとして1000を越える小劇団の見方楽しみ方をおもしろくガイド。わかりやすい小劇場のマップつき。

初日通信編

定価1200円

わたしを芝居に連れてって!!

好評発売中

宝島 COLLECTION

JICC出版局の話題の本！

久米宏の奥様教養シリーズ

ニュースステーション制作班・編

日本全国を沸かしたニュースステーション金曜名物(だった)「奥様教養シリーズ」2年分まとめて一冊に！

発売中!!　定価780円



ミュージシャンになるための総合実践情報誌

バンドやろうぜ®

圧倒的なご支持をいただいて
月刊化決定

す・べ・て・の バンド・キッズに夢を!!

1. 初心者に楽しく、セミプロも納得の実践情報
2. 日本のロック・ミュージシャンに注目
3. ユニークな企画、多彩なアプローチ
4. いわば読者が主役、一緒に雑誌を作ります

'88年6月27日

月刊スタートします!!

JICC出版局



戦いは続く…
Ultima コミック版
ウルティマ〜エクソダスの恐怖〜
ブリタニア王国を守るため立ちあがった若者たちと、邪悪なるエクソダスとの戦いはさらに激しくさらに大きくなっていく…あの名作ゲームの完全コミック化。ここについにベールをぬぐ
6月28日発売
⊙B5判⊙256ページ
⊙定価880円

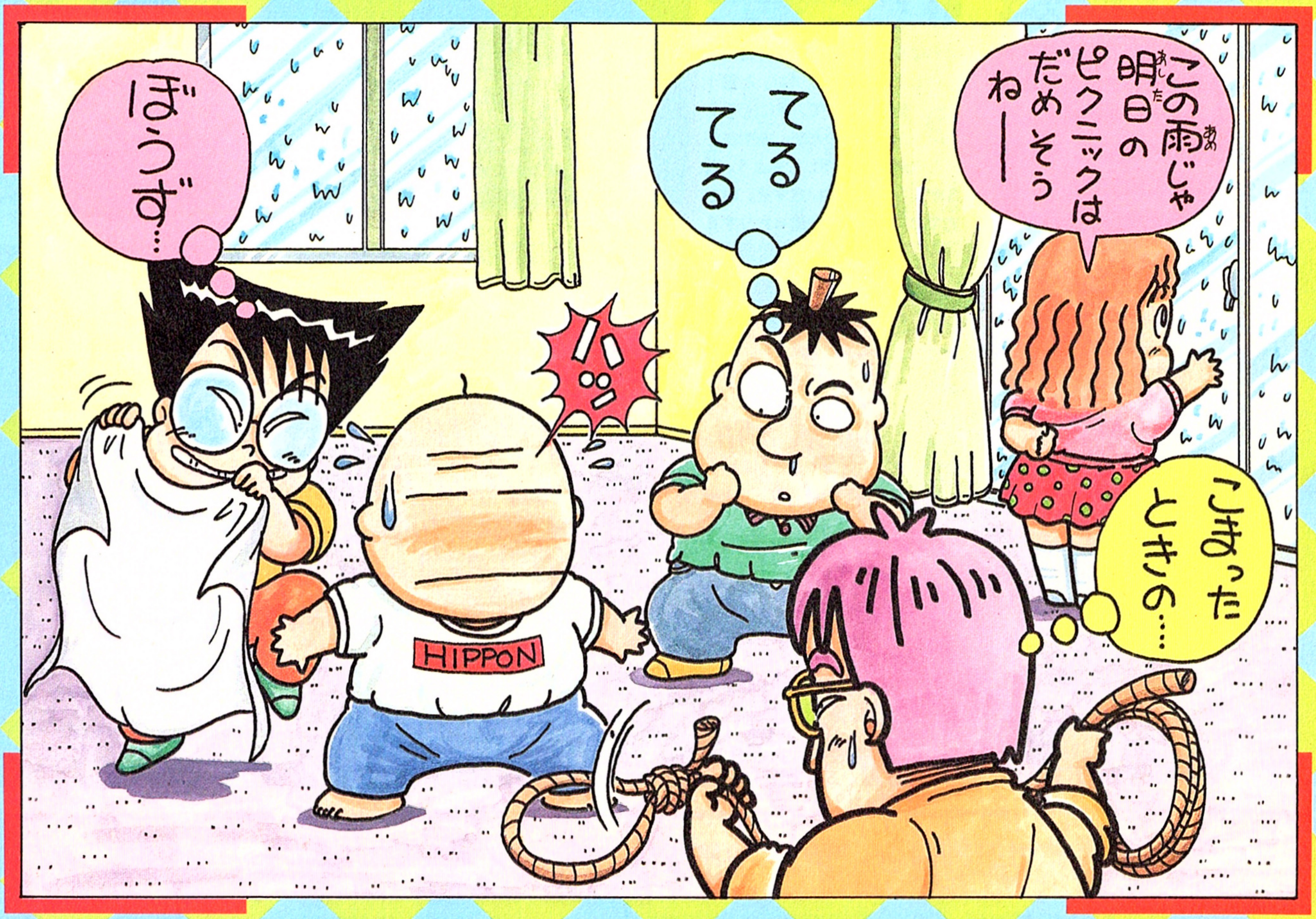


ADVENTURE NOVELS
アドベンチャーノベルズ最新刊
赤塚不二夫劇場
新書判／定価680円
原作／赤塚不二夫
喰始(WAHAHA本舗)・著
赤塚ギャグのおなじみキャラクターが総出演!
ナンセンスの極致、上へ下への大騒動。一度読みだしたら、もうやめられないヤメラレナーイ
アドベンチャーノベルス
ADVENTURE NOVELS
赤塚不二夫劇場
F. AKATSUKA THEATER
これはおもしろいのだ!!
レレレのレー

夏に向けてまっしぐら

バグボーイクラブ

ウルトラ技にギャグ満載、バグパワー全開でぶっとばせ!



ドラクエIIIはクリアしました BBCはまた一歩踏み出します

ドラクエIII騒動もすっかり落ち着いた感のある今日この頃、みなさんいかがお過しでしょうか? いつまでも余韻にひたっている場合ではありません。FC界は常に動いているのですよ。そこんとこをお忘れなく。



開いた時からドキドキしちゃうBBC！

神奈川県 げりちゃん

あの大空翼くんが、大暴言をはく!!

SOFT 5

キャプテン翼

超特大おまぬけ　奈良・白石ゆり

あたぴ、悲ぴいのお!! なんでこんな思いをしなきゃいけないのよお!! きっと失恋って、こんな感じなんでしょうね。毎日、ふとんの中で泣いています。私と翼くんの出会いは、そう、私が中1の頃。泥まみれになりながらも、一生懸命ボールを追う姿に、心の中で熱いものを感じたの。早苗ちゃんっていう恋敵はいたけど、楽しかった。ところが、その翼くんがあんな暴言をはくなんて。悲しいのお!! ベクトル山田さんに、のりかえちゃうんだから。もう!!





①まず、南かつ対東ほうの試合に勝って、全国制覇しなければならない。その後、日向君と話していると翼が「ン」と言う

②普通はここで、単にⒶボタンを押すのだが、右や左を押しながらⒶを押してみよう。翼君が変なことを言いだすぞ。右と左では発言の内容が違ったりする

③極めつけはこれ。早苗ちゃんと会話してる時に「ン？」と出たら、同じことをやろう。「パ・フ・パ・フ・さ・せ・て」と、翼が大暴言をはくのだ





毎度おなじみの、タイトルバグでござい〜

キャプテン翼

タイトルバグ　東京・山田浩二

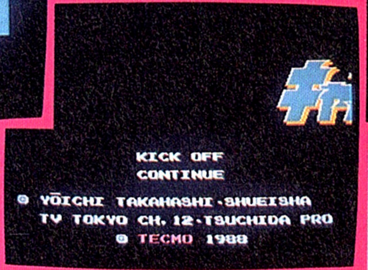
正直言って、感心しました。もっとクソゲームだろうと思っていたのに、僕の予想をはるかに上回るデキでした。そもそも、スポーツゲームをシミュレーションにするという思い切った試みは、勇気のいることだし、困難をきわめたと思います。荒さがしをしていると、やはりバグは見つかりました。しかし、これ程のバグでは、『キャプテン翼』の完成度に比べれば、取るに足らないものでしょう。

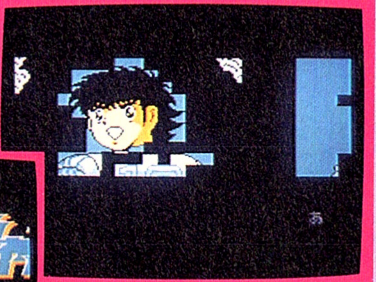


①普通のときは、デモは上の写真のようだね。このときに、セレクト、スタートを押しながら、リセットをする

SOFT 3

②『キャプテン翼』という文字が、震えながらでてくる。セレクト・スタートは押したままにして、『キャ』でスタートをはなそう!!





③画面は『キャ』でとまってしまう。そのままにしておくと、デモが始まるが、なんと、人物と背景がズレてでてくるのだ。でも心配無用。リセットだけを押すと、元に戻るぞ!!

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム＋5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、おロあんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 5

SOFT 3

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好な方をどーぞっ!!



ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ〜んてことはありません！ それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

若嶋津と若林の天才キーパーが合体!!

キャプテン翼
おまぬけ　東京・村松弘章



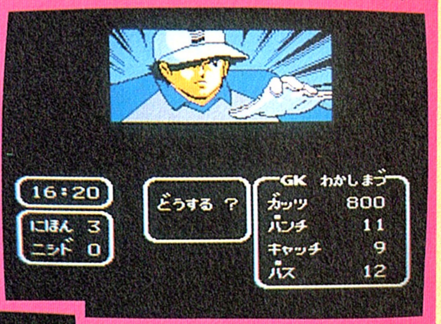
❶ まず頑張って日本Jrユース対西ドイツユースの試合まで行こう。スタメンを選ぶときにゴールキーパーを、この試合から加わった若林君にしよう!



こんにちは。バグボーイクラブは、いつも楽しく読んでます。最近でた『キャプテン翼』は、とても面白かったです。買ってからすぐにクリアーしました。僕は、若林君と若島津君が大好きです。そのふたりのバグを見つけました。

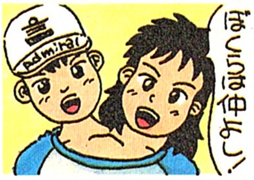
❷ ハーフタイムになったらメンバーチェンジをしてキーパーを若島津君に代えよう

❸ もう1度メンバーチェンジで、キーパー若島津君を選ぶと、若林君が出てくるぞ。再度両選手を交代させよう





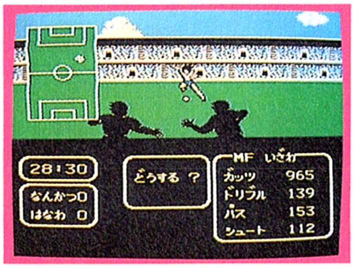
❹ 試合再開、キーパーにボールがくると、顔は若林、名前は若島津で、レベルとかが森崎



全員の人にパスができる!!

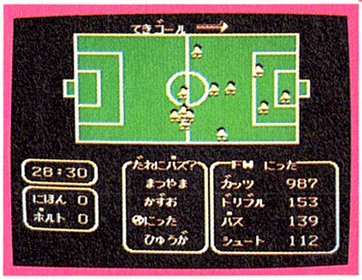
キャプテン翼
便利技　兵庫・長島龍之介

『キャプテン翼』おもろいやんか!! はまってしもうたやんけ。あのネオタイガーショットの感触はたまらんわい。ところでやな、わしは説明書をいつも見んでやるから、これは技でないのかもしれん。が、気がつかん奴も多いはずや。ちょっと見てくれんか?

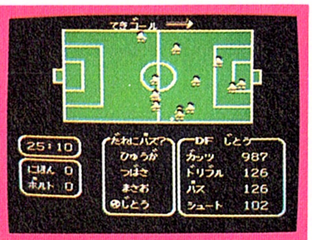


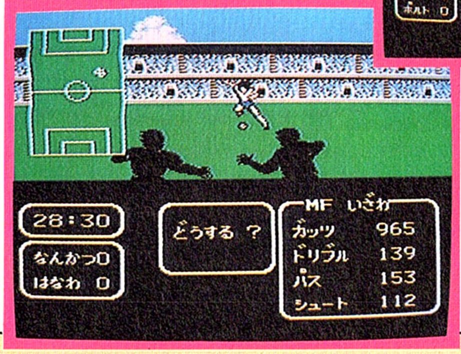


❶ 試合展開上よく多用するパス。パスのうまさが勝負を決めると言ってよい。むやみやたらにシュートやドリブルをするのは良くないね



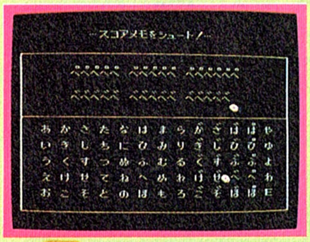
❷ パスしたい人を選ぶ。ところがパスしたい人がいない。翼君にパスしたいのに。Ⓑを押して、キャンセルだ



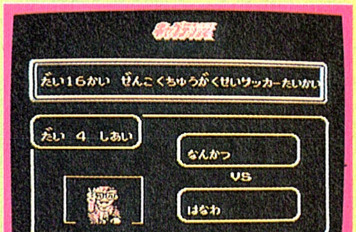


❸ パスをやめたと言っても、シュートは無理だし、ドリブルはつらい。しょうがない、パスしよう

❹ なんとパスできる人が変わっているのだ。これを繰り返せば、みんなにパスをすることが可能だ



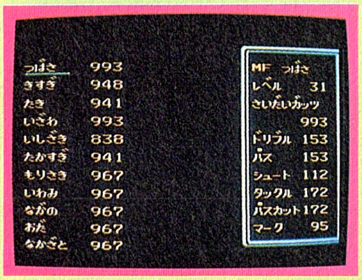
❶ コンティニューでパスワードを打ち込む。上の段を「べべべ…」といれて、下の段を「べべべ…」といれればもう終わり



❷ 試合は四回戦の花輪中からだ。今までは、立花兄弟の空中技に悩まされたね

パスワードで戦力アップ

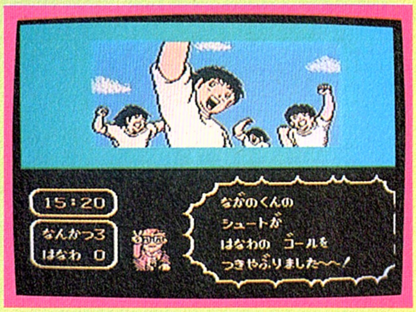
キャプテン翼
パスワード　静岡・飯島真一



バラエティーに富んだビジュアル画面。原作ファンの人にはたまらなく面白いゲームだね。お得なパスワードを見つけたけど、なるべく自力で頑張ろうね。

❸ ところがもう安心。見よ、この翼君のステータス。ドリブルにしてもパスにしても決して取られることはないぞ。ドライブシュートさえ打てる!!

❹ 当然、他の人のステータスも高い。来生君、井沢君さえも、立花兄弟より実力が上だ。さらに驚くことは、全国制覇したとき、岬君は捜さなくてもメンバーに入っているのだ





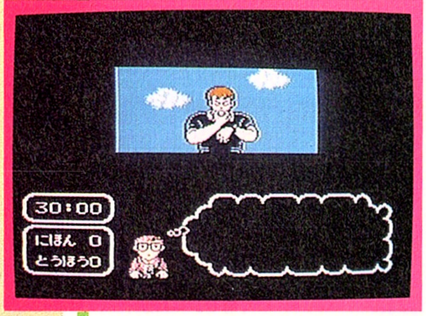
買わぬなら 買わせてみよう 必勝本
広島県 勇者ロト

ハガキの山はチョモランマより高し

神奈川県 大門和彦日本一



アナウンサーはひょうきん者



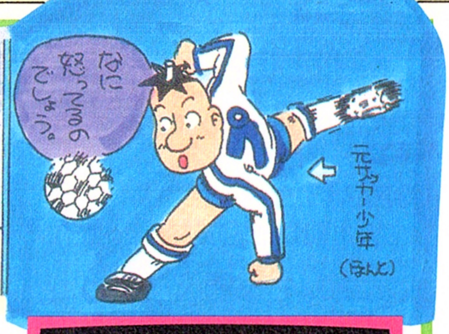
キャプテン翼

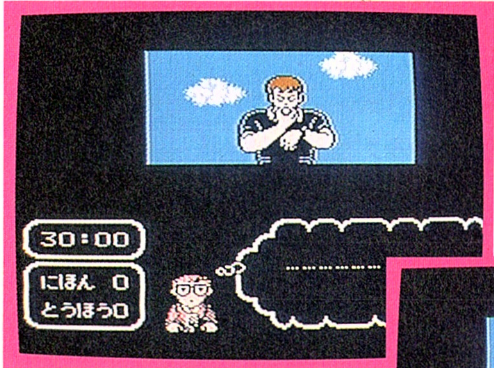
発見 東京・麗奈

こんな技教えちゃうと、あたしがどんなにひまなヤツかバレちゃうけど、楽しいから特別におしえちゃう♡ まあ、特別ってほどのことじゃないんだけど、思わずアナウンサーにあいちゃくわいてしまいますよ♡ それにしてもこのゲームはおもしろい♡

❶ まず、試合前のミーティング等を終えて、試合開始を選ぶ。すると、審判が笛を口にくわえていて、下にマイクの前にアナウンサーが座っている画面に切りかわるよね

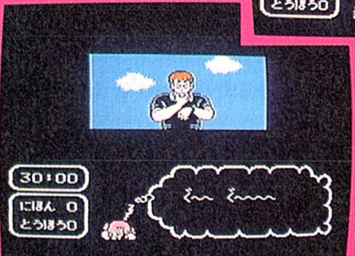


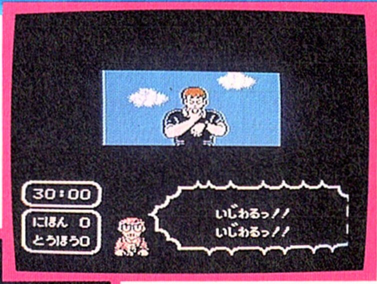




❷ ここでⒶボタンを押すと試合開始になるが、押さないでいてみよう。アナウンサーが何かつぶやき始めるはずだ。次にⒶボタンを催足してくるぞ

❸ さらに待っていると、おやっ、アナウンサーが寝てしまったぞ。グーグーいびきをかきながら!





❹ まだまだ根気強く待ってみよう。「はやくはじめよーよ」と催足してくる。そして遂には、「イジワル!」を連発して怒るのだ。こんな細かいところまで工夫がこらしてある『キャプテン翼』お買得だぜ!!

タイトルが下から!?



キャプテン翼

発見 秋田・金子純一

おらはなあ、毎日畑を耕しながら、『キャプテン翼』をやってるだ。田植えのシーズンさ来る前に、クリアーしなきゃいけねえだよ。そんなおらでもバグ発見しただ





❶ 通常、何も押さずにデモを見ていれば、タイトルの『キャプテン翼』は右から現れるね



❷ デモ画面中に、セレクトを押してみよう。そして、押したままでタイトル画面を待ってみようね!

❸ なんと『キャプテン翼』の文字が、日がのぼるように、画面中央から浮かびあがってくるぞ。素敵!!

岬君は真夜中でも探せるぞ

キャプテン翼

お得 香川・福崎弘明

『キャプテン翼』と言ったら岬太郎だね。岬君がメンバーに入っていないのは、コーヒーを入れないクリープのようなもんだ。岬君を無制限で探せる技を発見したよ。

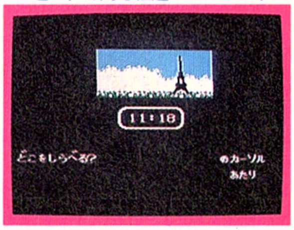


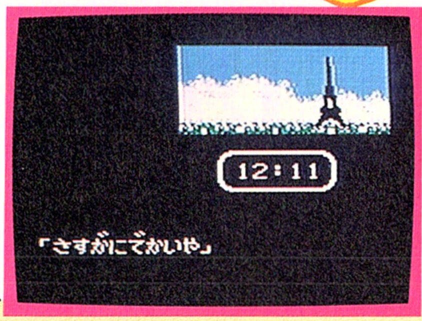


❶ パリ市内やモンマルトルの丘で人の話を聞く。公園にいる片桐さんは、ポケットを調べよう

❷ スタジアムではまん中に入り、美術館ではあたりを見て、岬君のお父さんと話をしょう!!

❸ エッフェル塔に行き『調べる』を選び、時間を経過させてみよう





❹ すると、12時すぎても岬君を探せる状態のままでいられる。20時になると0時に戻るので、また12時間、岬君を探すことができてしまうぞ

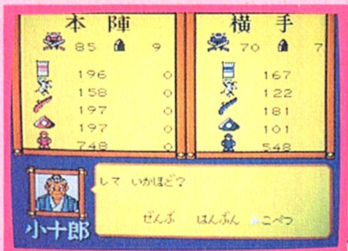
足軽を騎馬隊に変えてしまおう!!

独眼竜政宗

お得技　東京都／松田純一

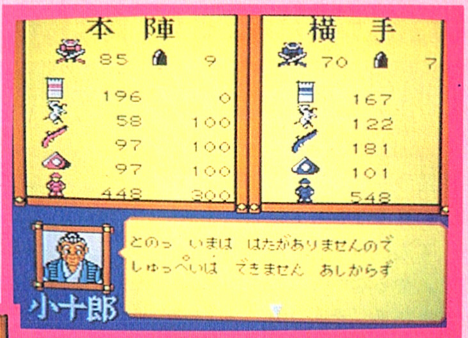
SOFT 5

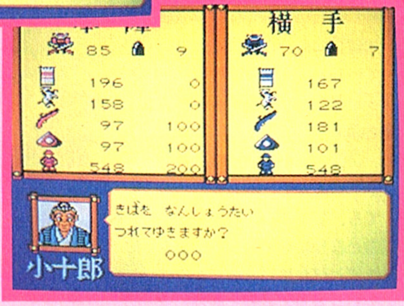
❶ まず出兵するときに、『こべつ』コマンドを選ぶ。次に旗以外の部隊で、1番増やしたい部隊をひとつ決める



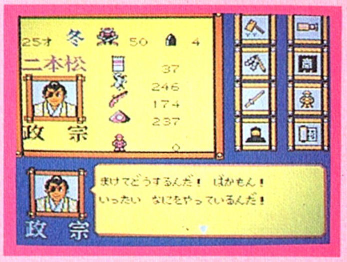
❷ 足軽よりは鉄砲隊や、騎馬隊を増やした方が絶対に得。増やさない部隊は出兵させる数を、半分だけにしておくのが秘決なのだ

❸ 旗を選んでないから、『おわる』に合わせてもやり直しになる。そこでもう1度『こべつ』を選ぶと、部隊総数を旗以外の各部隊に、好きにふりわけられるぞ





❹ この部隊で戦って負けると、たまに旗から足軽までのどれかが増えるときがある



激闘の章ってやたらと難しくて、なかなか部隊数が増えないですよね。だから、そう簡単に敵国に攻めこむことができない。でも、僕が見つけた技なら、戦いに負けても、たまに数が増えるときもあるんだよ！　やり方はチョット複雑だけど、絶対におススメなのだ。

少数精鋭主義で戦え！

武田信玄

お得技　神奈川県／杉本一貴

SOFT 1

❶ 弓隊と鉄砲隊の1部隊で戦争をしかけると、どうゆーわけか敵も少ない部隊で応戦する

ボクの発見した、武田信玄の上手なレベルの上げかたと、お金の稼ぎかたを教えて上げよう。必要なのは弓隊と鉄砲隊の1部隊だけ、これで敵国に戦争をしかけると、楽々勝てるんだよ!!





❷ うまくすれば、足軽ひとりなんて場合もある。これだったら、チョット頭を使えば誰にでも勝てるハズ。何回も続けてやれば、キミだってスグに最高レベルになれる

沈んだヤマトをもう1度使え

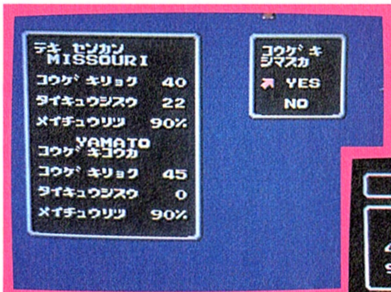
フリートコマンダー

お得技　長野県／倉田光夫

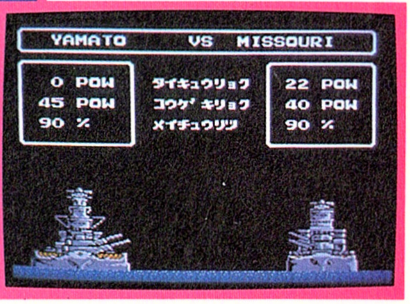
SOFT 1

ヤマトが沈みそうになったら、ヤマトの近くに味方を持ってこよう！　その味方を利用すれば、沈んだヤマトで相手を攻撃することができるんだよ!!





❶ ヤマトが沈んだら、1ターン後の攻撃のときに、ヤマトが沈んでしまった位置に矢印をあわせてみよう。命令コマンドの表示が出てきたら、この技は成功なのだ!!



❷ あとは『サクテキ』にして、敵に矢印をあわせて攻撃するだけでイイ!!

❸ すると不思議なことに、沈んだハズのヤマトが、耐久力0のままで、相手に攻撃するのだっ!!



殿、えき病がはやっていますぞ！　投稿人が減りました。

神奈川県　JAR

次号のお題

聖闘士星矢2

さーて次号は、前作が大好評だった「聖闘士聖矢、黄金伝説」の完結編を特集するぞ!!　TVや漫画でくり広げられた熱いバトルを君の手で再現させて、ついでと言っちゃなんだが、みんながアッ！と驚くようなウラ技を見つけてほしい！　大技からおまぬけ技まで、聖矢ファンだったら今スグにバグボーイまでドシドシ送ってくれよなっ!!





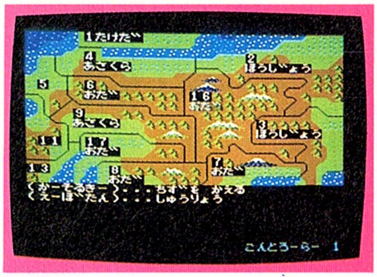
マホトラ!! 通信タイムはハシラを1本うばった!!

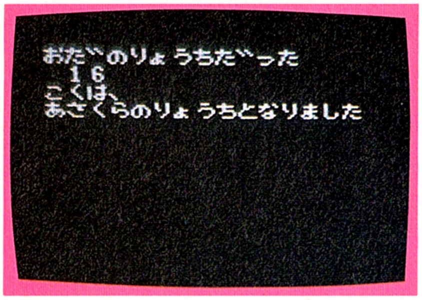
大阪府 通信タイム

同盟は簡単に解除できるぞ

信長の野望
お得技 三重県／小菅拓司

同盟や婚姻は時と場合によっては、とっても有効なコマンドなんだ。でも、イザ国力が上がってくると、やらなければ良かったと思う時もある。そんな時にはコレ!!



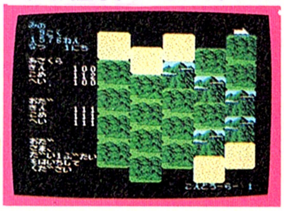


❶ 同盟国に自分の国がくっついている人で、そろそろ同盟をやめようかなと思っている人は、他の自国へ兵をすべて引きあげよう。ただし、自分の国がふたつ以上必要

❷ いくら同盟や、婚姻をしていても、しょせんは敵同士。自分の国のとなりに敵がいないとなると、ここぞとばかりに攻めてくる。これで同盟をきることができるのだ

❸ こうなってしまえば、条約も何も関係ない。相手の国がどうしても自分に必要なら、そのままイッキに攻めてしまえばいい。こんなことは戦国時代に本当にあったことだし、キミもあまり気にしないでこの技を有効に使ってゲームをススメよう!!





究極の必殺シュートだ!!

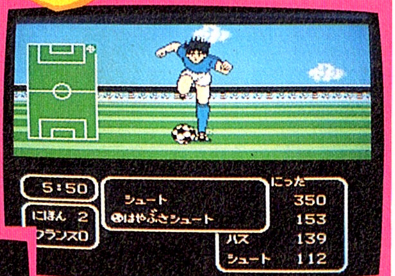


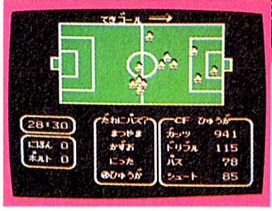
❶ 日向には絶対に、ネオタイガーシュートを覚えさせておかなきゃダメだぞ

キャプテン翼
おまぬけ 茨城県／藤沼勝成

国際Jrユース大会まで行き、翼と日向のレベルを15にしておく。そして、日向にネオタイガーシュートを覚えさせる。これでゴールは確実だ!!







❷ ゴールしてもしなくてもいいから、誰かに必殺シュートを3本打たせよう!

❸ あとは翼にボールをわたして、『シュート』を選んでみよう。ドライブタイガーツインシュートが打てるようになるのだ

ほんの少しなら長生きできるよ

❶ 81才の春を迎えた政宗。このままでは、夏になった時点で寿命となり死んでしまう。ほんの少しでも長生きしたい人は春になったら、スグにセーブしよう

❷ すると政宗は、夏になっても死なないのだ。ただし、長生きできると言っても夏の間だけ。秋になると死んでしまうのだ





❸ 本当ならエンディングで81才の夏に死んだ、とゆーことが書かれている。だけど、81才の秋に死んだ人はちゃ〜んと、秋って書かれている。ただそれだけなんだけど、ミョウにウレシイ



独眼竜政宗
お得技 岐阜県／坂井淳浩

やり方はとっても簡単!! 81才の春になったらセーブする、たったこれだけでいいんだ。もちろん政宗の死ぬ、81才の夏から始まるけど、どうゆーワケか死なないでフツーにゲームができる。でも、81才の秋には死んじゃうけどね。

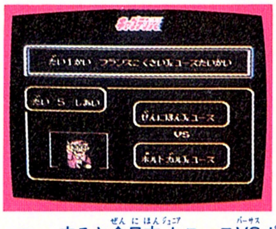


ふざけたパスワード?

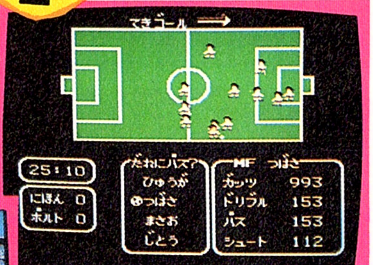
キャプテン翼
パスワード 大阪府／段上 誠

大空翼をよろしく! とイキナリ言われても、何のことだかわからないですよね。実はコレ、とんでもない最強? パスワードなんです。ヒマな人はやってみてネ!!

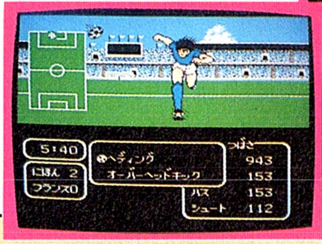




❶ コンティニューを選んで、"おおぞらつばさおおぞらつばさおおぞらつばさおおぞらつばさよろしく" と入力してみよう



❷ すると全日本JrユースVSポルトガルJrユースの試合から、ちゃ〜んとゲームがスタートするぞ



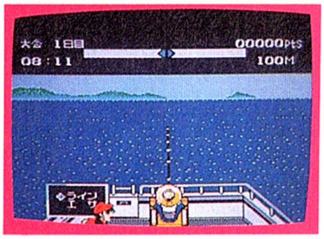
❸ ご覧の通り、みんなのレベルがムチャクチャに高いのだ。これなら楽勝だぜ

❹ ただし、ドライブタイガーツインシュートを打つことはできなくなるのだ!

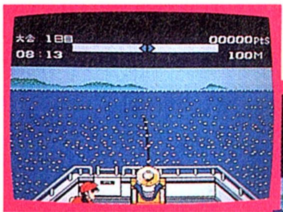
面白いように魚が釣れる

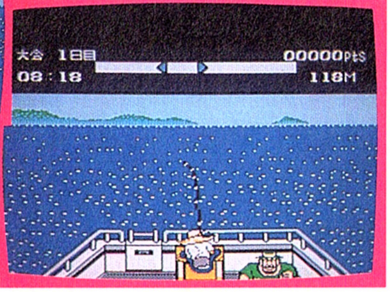
釣りキチ三平
ズル得技　山形県／高橋健二

ハッキリ言って、ボクが今までに見つけたウラ技の中で、1番スゴイ技なのだ。コレをやると、1匹釣るのに20～30分かかっていたのが、たった5分ぐらいで釣れちゃうんだぜ。大会初日からダントツ1位だって夢じゃない。ただし、魚を釣り上げるテクは必要だぞ!!



① 上のような画面の時に、セレクトボタンを2回連打する。普通の画面に戻っても、時間が止まっていれば成功!





② 15秒たったら、セレクトボタンを2回ゆっくりと押す
③ ほんのちょっと待ってるとスグにアタリがくる。これでイッキに優勝を狙えるぞ

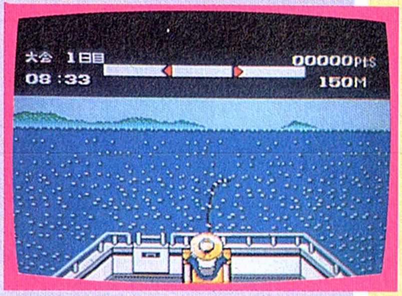
絶対に糸が切れないぞ!!

釣りキチ三平
お得技　東京都／原口　茂



① ジョイカードのⒷボタンを連射の最大に合わせておく。あとは魚がかかったらⒶボタンとⒷボタンを押すだけ!

② どんなに無理をしたって、Ⓐボタンを離さなければ糸は切れない。タイミング良くリールをまいて釣り上げろ

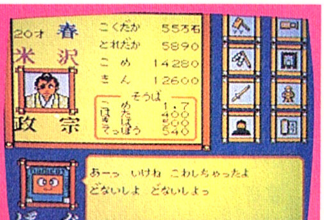


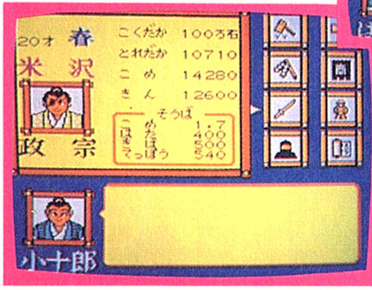
独眼竜政宗の2回めにはバグがあるのだ!



独眼竜政宗
隠れキャラ　埼玉県／中田勇一

① 激闘の章を1回クリアーして、スグ2回めをやろうとしているアナタ!! 今度は若いうちにクリアーしてやろうなどと、アセッてはダメ。20才の春が来るまでは自国でじっとおとなしくしていよう!!





② 自国でおとなしく20才の春を迎えると、バグとゆー隠れキャラが出てくるのだ。このキャラが現われたあとに、旗からお金までの数字を注意して見てみよう。必ずだれかを上げていってくれるぞ! こんなうれしいバグなら、いつ出ても歓迎だとつい思ってしまうのだ!!

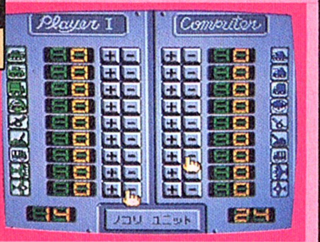


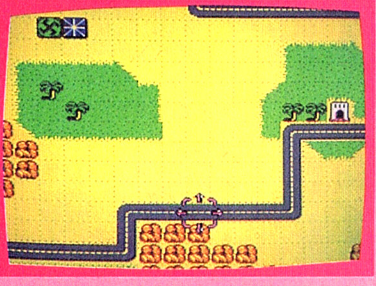
必本が有るからボクが居る!!
北海道 SABU

今月の おまぬけちゃん

砂漠の狐
おまぬけ　兵庫県／長田桂一

① まずスタートボタンを押して、VS COMを選ぶ。次にどのシナリオでもいいから選んで、自分もCOMもユニットが司令部だけになるようにする。つまり、ユニットの数を振りわけるときに、両方のユニットを0にする





② ゲームがスタートしたら、ワザと敵にやられるようにして死ぬ。すると本当ならゲームオーバーになるハズなのに、COMはひとりで補給を受けたりする。そのあとで、イキナリひとりでバグってしまうのだ。ただひたすらおまぬけな技で、なんの役に立たないが笑える技だぞ!!

募集

なさけない技でもなんでもイイ! こんなコマンドがあったのか! とか、こいつはマヌケだぜ! と思わず大笑いしちまいそうな、技やコマンドをどんどん送ってくらはい。くだらなくたって笑えるモノならばなんでもアリで載せちゃいま～す。笑えるネタだけじゃなくて、Hなコマンドなんてのもあればうれしいな。とにかく、なんでもアリアリだからダイジョーブ!!

ハガキくれ～っ!!

なに!? ウラ技が見つかったとな! それなら話が早い。お手もとのハガキに書いて送るだけ! ハガキ1枚でファミコンソフトと名声(?)を手にできるんだ。「バグボーイ」が君を待ってる!!



笑いの中にこそ真実がある!?

FNN



全国のＦＮＮ読者のみなさん、こんにちは。元気に投稿してますか？　もうすぐ梅雨ですね。この時期、部屋にこもってネタを考えるのにピッタリかと思います。

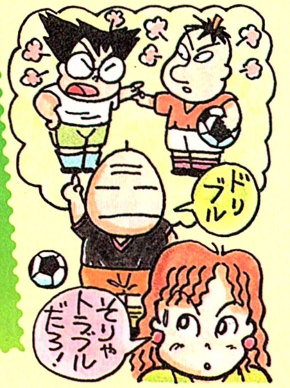


案ずるより、出すが易し。

愛知県 ケルベロス

三国一の大バグ野郎

ドラクエコーナーのおかげで、スペースがせまくなっちゃった。みんなのパワーあふれる投稿で救っておくれ!!





千葉県・Ｔくん



神奈川県・神魔血破弾

やいドラクエ！　人気がありすぎて、Ⅳの予約もできないヤツが、Ⅴの予約をしようとしていたぞ！

福島県・HACHISUKE

♨あわてるナントカはもらいが少ないよ～ん。

私はこのごろ、毎日冒険の書が消える夢をみます。レベル99の勇者が消える恐しい夢を…。

東京都・でんそん

おい！　オレのドラクエⅢはどこいったんだ？

兵庫県・幸治アホ

やい！　聖闘士星矢Ⅱ!!　今更期待してないから、テキトーにやっていいぞ！

神奈川県・若林リリす

おい！　めぞん一刻!!　と、早く書きたい……。

奈良県・It is

この前、３年間行方不明だったエクセリオンを、冷蔵庫の中から発見した。なぜこんな所にあったんだろう!?

大阪府・虎那魅兼人

ファイナルコマンドのジープ。よくそんなに人質をのせていけるね。ふつう４人乗りなんだけどな～!!　20人ぐらいは軽く乗ってしまうぞ！

神奈川県・JAR

やい、武田信玄の農民!!　なんで農民援助したとたんに、一揆おこすのよっ!?　このゼータクもん!!

兵庫県・唯川めい

信長の野望に出てくる武将は、目つきが悪い。

ポッカリアス在間

ダブルドラゴンのジミー・リーさん。ボスのあなたより部下の人達の方が強かったですよ。

神奈川県・古ネタ解放戦線

おかーさんっ。これ書いてるときにイキナリ来ないでよ！　ネタ忘れちゃったぢゃないのっ。

千葉県・「ゆき」

………。　えっ、もう載ってるんですか!?　きゃあ♡　どうしましょ！。

東京都・ローレシアの王妃

おらおら！　鈴木正明!!　私は、私は……、おまえにほれちまったぜ！　ちくしょー!!　ファンクラブつくっちまうぞ。

静岡県・JOKER

やい！　みんな年下なのに、おもしろいじゃないか！

東京都・八巻隆之助



栃木県・アルミ…



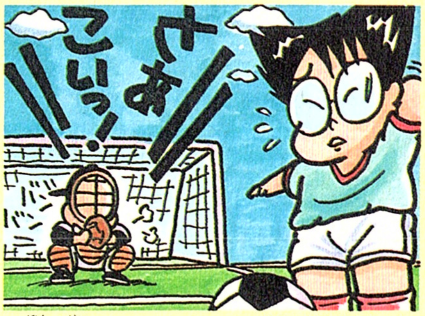
宮城県・バズズ



東京都・麗奈

いくらなんでもいないだろ!!

うっぷんとわだかまりのはけぐち、いくらちゃんだおっ!! さあ今回もシュールな冗談(ジョーク)でモヤモヤを吹き飛ばそう! って事だ。





☆はぐれメタルを攻撃する時Ⓐボタンを**そぉーと**押して攻撃してしまう奴!!

埼玉県・ちゃっか

☆自分の出したハガキがぜんぜん載らないので「ちゃんと届いてるのかなぁ」と**郵便局をうたがうヤツ!**

住所わからん・ひろくん

☆3Dスコープが買えないので画面のフラッシングに合わせて**高速でまばたき**を交互して、立体画像を楽しむ奇人!!

長野県・田中宏明

☆先生に「君は将来なにになるのかね」と聞かれ、「わしは、**ピチピチギャル**になりたいのう」と答えるやつ。

岩手県・スライムのウンチ

☆ボケ老人にしつこく迫る**ツッコミ老人!**

三重県・シフォン

☆キャラに**変な名前**をつけ、人が来たからあわててスイッチを切ってしまい、冒険の書を消したヤツ!

鹿児島県・スナイト

♨バカだなぁ。そういう自己満の快楽に身を投じているから、基本を忘れちゃうんだお!

☆僕が入っていくとハガキを持って、待ってくれる、**郵便局員。**

群馬県・鈴木正明

☆**ザハメ! ザハメ!!** と鳴る目覚し時計。

神奈川県・仏の国のバッキー

☆自分のツメを金色に塗って、**黄金のツメ**とほざくヤツ。

和歌山県・ぴーみゃ

☆アフターバーナーにお金を入れずに乗って**ゆらす奴!!**

東京都・ラピニアン

☆**アバカム!** とか言って、人のチャックをあけるとんでもねー奴っ!!

東京都・那無呼大将軍



✿大阪府・パチョたむりん



✿神奈川県・ミーハー石井



✿兵庫県・唯川めい



✿愛媛県・ボッカリアス在間

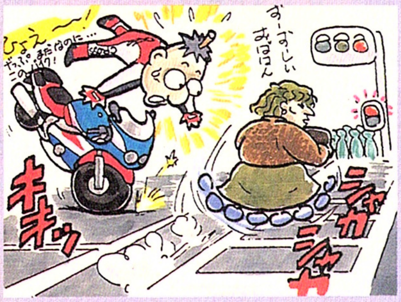
ハシラの町には常連が住んでおるという話じゃ。

群馬県 鈴木正明

禅の心で笑いに挑む!

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう



実は私、バイクがとっても大好きで、この前新車を購入いたしました。CBR400RRと言うカッチョヨイやつです。皮のツナギ着て、会社へさっそうと通勤しました。すると、赤信号でありながらおばはんが飛びだして来たのです。あわててブレーキをかけた私はバイクごと前転をし、私のかったばかりの愛車は大破、おばはんはそのままどっかへ行ってしまいました。ウェーン。バカヤローでございます。と、うっぷんばらしはここまで、今回も大いに笑おうっ!

問 彷魔が刻の悪の主人公といったら誰?

答 ①ハイッシドードー ②ハイド ③ドー

鳥取県・村上俊一

問 RPGなどで主に使用される、手に持つ武器はなんでしょうか!?

答 ①ケン ②ミンの ③やきビーフン

神奈川県・かるなばる

問 友達にPCエンジンをいくらで売ったでしょう?

答 ①大 ②橋 ③9000

高知県・じゃっきいず

問 ガイアンツの3番打者といったら?

答 ①くろまて ②あかまて ③あおはいけ

大阪府・通信タイム

問 メタルスライムの体は何でできている?

答 ①オレたち ②ひょう ③きんぞく

広島県・九十九

問 道につっ立っている柱の事をなんつーの!?

答 ①キラドノ ②デンチュウ ③デゴザル

東京都・心臓がかゆい

問 母親にかわって子供を育てる女の人の職業は?人

答 ①バイオミラクル ②僕って ③ウバ

大阪府・れいばーろーど

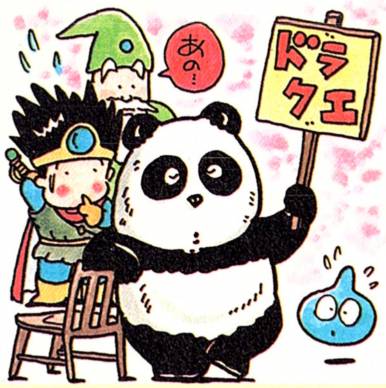


論より投稿 静岡県 サクセス

常連の道もハシラから 青森県 ファミギラス

ドラクエパラダイス

よってらっしゃい、見てらっしゃい。ご用とお急ぎでない方はハガキも出してちょーだいな！



あぶない水着コンテスト

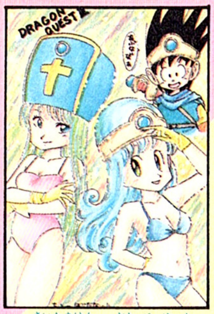
さあて、みなさんお待ちかね！　あぶない水着ですよっ！　あまりのハガキの多さに、おどろいてしまいました。まったく、みんな好きなんだから。とにかく、ご覧になってちょんまげ。



東京都・麗奈



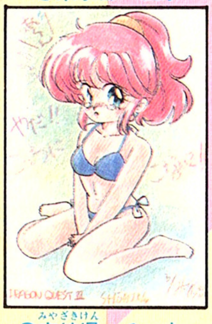
東京都・大田洋一郎



埼玉県・岡部由佳



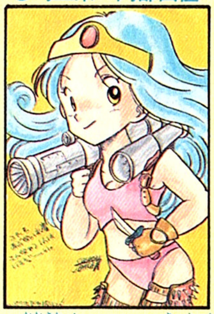
神奈川県・ラファエル



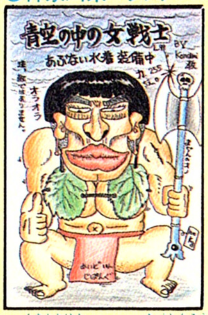
宮崎県・みいな



神奈川県・城ヶ崎文太郎



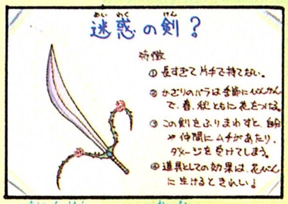
大阪府・ぼんら沙羅々



熊本県・コナミ教信仰者

おもしろアイテム

まったく、よくこんなにイロンなアイテムが考えられるもんだ。感心しちゃうね。



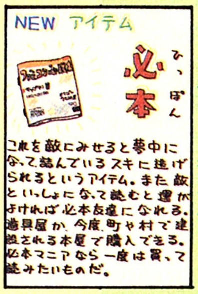
愛知県・DH麗夢



大阪府・虎那魅兼人



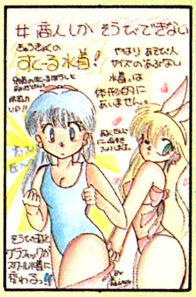
千葉県・たずとんさん



群馬県・鈴木正明



広島県・つるにはは丸丸虫



東京都・麗奈



静岡県・ショッカーアキラ

おまぬけモンスター

もう、なにも言うことはありません。みんなウマイんだもの。



北海道・ぱぶるハーゴン



愛知県・岡戸孝宏



北海道・スライムボツ



北海道・スライムデーズ



京都府・剛ミノル

続・一撃シリーズ

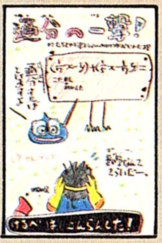
まだまだネタはあるようですね。いったいいつまで続くことやら…。



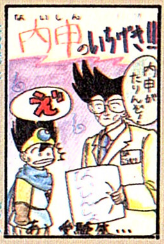
石川県・G・愛鈴



静岡県・サクセス



愛知県・ケルベロス



東京都・ローレシアの王妃



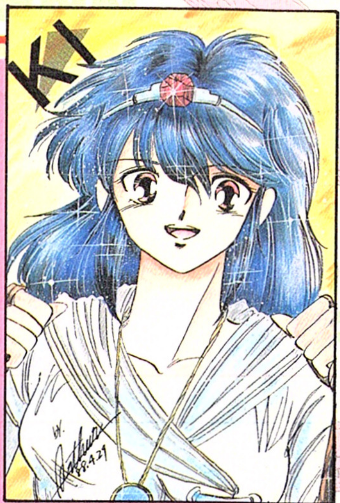
山口県・気取りっ娘

紙コン アトランダム

今だにGWボケからぬけきれない！早く夏休みになんないかなあ、なんてことを今から考えてるんだわ。



HIPPON かばぁガール

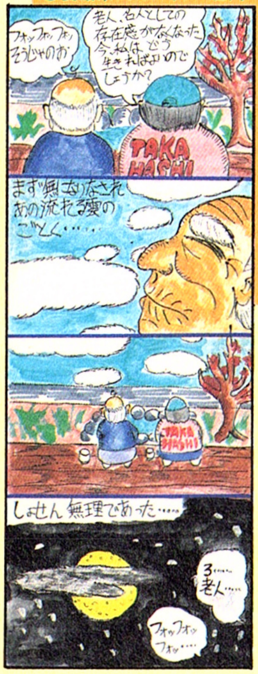


●東京都・ARTHUR

♨最近カイちゃんのイラストが急増中だ。まだ、ゲームが発売されてないってのにね。やっぱキャラがカワイイと得だな。

四コママンガ倶楽部

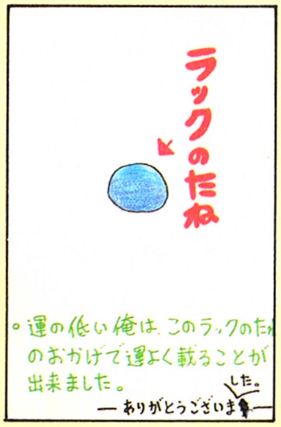
●愛媛県・ポッカリアス在間



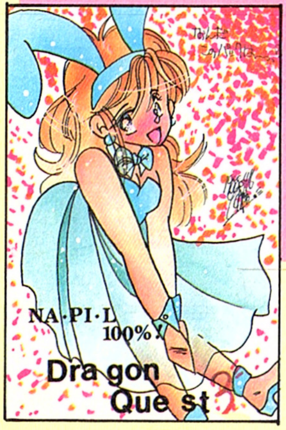
♨ひさびさに復活の兆しを見せる在間ちゃん。相変らず、味のあるまんがを書いてるけど、はたして再び連載となるか!?

●福岡県・マグナムTA

♨ギャハハハハ。単純明快なタネ、いやネタだけど、やたらオカシイじゃん。



●東京都・徳川剣

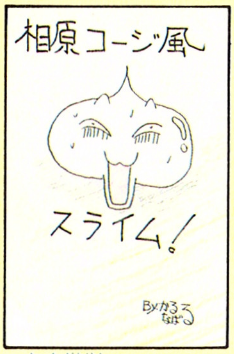


♨遊び人ってゆーよりも、どこかのお嬢さんって感じだね。剣ちゃんは２号連続で登場だ。

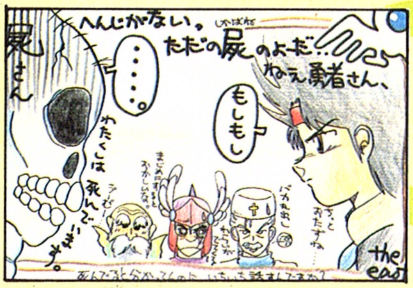


１枚のハガキにも五分の魂！

広島県 かねいし

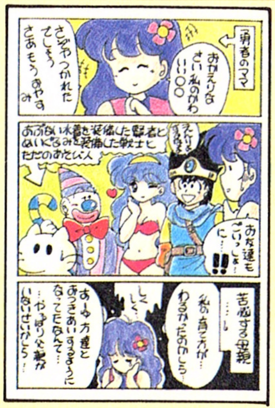


●福岡県・the-east



●京都府・ペンギンロト

♨アハハハハ。言えてる言える。こんなパーティーじゃ誤解されちゃうよな。



♨こーやって考えると、オカシイとこはいっぱいあるぜ。それにしても、たしかにおマヌな光景だこと。

今週の高橋くん

●三重県・M-ナイトNo.3

♨業界人間タカハシってか。でも、闇に隠れて生きるどころか、逆に目立っちゃってるんだね。早く人間になりたいのかな？



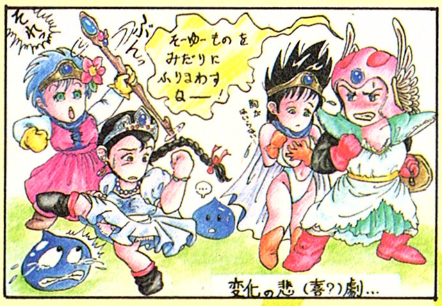
●神奈川県・かるなばる

♨こりゃきっと、おどろきとまどってるとこだろうな。

♨んなカッコで町の中を平気で歩けるのは黒須ぐらいのもんだ。

●兵庫県・ぼむやん



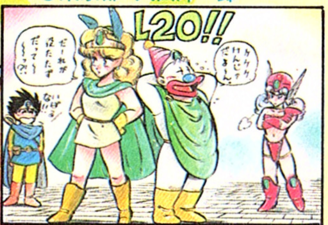


●長野県・小山佐知子

♨いきなりスライムになっちゃったら、もっと悲惨じゃないか。

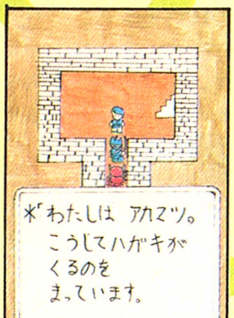
♨オイラは何も言いたくない……。

●東京都・大田洋一郎





●大阪府・ハタ坊



●神奈川県・ベニー松山量産型

♨その通りなんだな。

♨はたして、一本足打法をリアルに再現してくれるのだろーか？

♨ドヒャヒャヒャ。ウマイ！

●愛知県・岡戸孝宏



君こそ
ファミコンミュージシャン
ファミコンスーパーヒットスタジオ



マイナーな選曲がへって、ヒット曲からネタにする人が多くなった。わかりやすくってイイ！

チャンス、必本ときめいて

作詞／東京都
おばけの鬼太郎

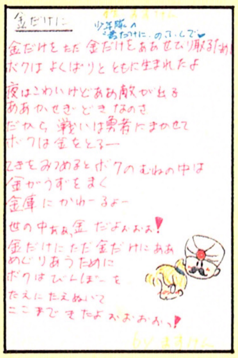
たぶん2人とも気づいているはずよ
本屋にある必本買いはじめたこと
本はいつの日も気まぐれだけれど
そしていつの日も気まぐれだけれど
口に出せば笑いになる　必本
シャイなハートハガキでかくしながら
俺のハガキだと気取るあなた　必本
優しさもステキなことだけれど
勇気を出して立ちよみして
ファミコン必勝本

♨高田純次と兵藤ユキが歌ってる「チャンス心ときめいて」で歌う。一番のハイライトは「俺のハガキだと気取るあなた」の部分だろう。その辺をしっかりおさえて歌ってほしいのだ！

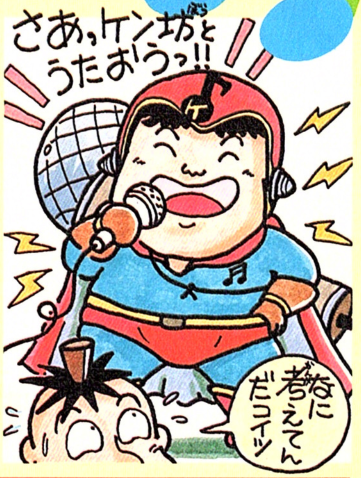


金だけに

作詞／静岡県
ますけん


金だけに
少年隊の"君だけに"のふしで
金だけをただ金だけをああせびり取るため
ボクはよくばりとともに生まれたよ
夜はこわいけどああ敵が出る
ああかせぎどきなのさ
だから戦いは勇者にまかせて
ボクは金をとる一
てきをみつめるとボクのむねの中は
金がうずをまく
金庫にかゆーるよー
世の中ああ金だよおおお！
金だけにただ金だけにああ
めぐりあうために
ボクはびんぼーを
たえにたえぬいて
ここまできたよおおおおっ！
by ますけん

♨少年隊のヒット曲"君だけに"で歌う。"金だけを"ってゆーフレーズはナンダカ笑えるナ。少年隊が例の調子でマジメーな顔してコレ歌ったら最高なのにネ。



ラブ・ユー・ゲーマー

作詞／北海道
SABU

クリアーだけが生きがいなの
忘れられない

ゲーマー　ゲーマー
ゲーマー　ゲーマー
なみだの　ゲ〜マ〜

♨カラオケファンにはおなじみのナンバー、「ラブ・ユー・東京」に合わして歌う。このコーナーにこの手の演歌がネタになるのはめずらしくって新鮮だ！　歌詞のほうもシンプルながら的をえたことを言っていて笑える。有名なんだけど今までネタになってない曲を求む！

さーて笑わしてもらおうじゃねーか



どうした、ハガキを出したか!?　なに？　ハガキがない？　買えばいいじゃん。なにネタがない？　考えなよ！　少しの努力で大きな知名度！　チャンスを逃すな！

三国一の大バグ野郎

他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!!　友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃあーっ!!

いくらなんでもいないだろ！

そんなやつ、おまっかいなぁーっ!!　と言うわりにドキドキしてるキミ！　そうキミだ！　実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム

ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ

お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！　載る確率が高いぞっ！

ドラクエパラダイス

ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！　あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む！

こうじまち画報

○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！　FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！

○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！　絵の上手下手は関係なし！

○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。

○新コーナーも募集中○
なぁー に、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FC誌界のスーマリ3。必本の次号は6月17日発売です。
岐阜県　必本の雅

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

Vol.10の竹林さん。わたしも一度、マロールでおぼれ死んでしまったことがあります。お城のほりに落ちて…。あれって、一瞬、気が遠くなるんだよねーっ!! やっぱりRPGの神様はウィザードリィです。
（仙台市・佐久間弘子・15歳）

▶あの一瞬こそ、まさに丹波さんの世界でしょう。祈りなさい。
（ベニー松山）

RPGもシミュレーションもキライです。やっぱりシューティングが一番です。品質さえ保っていればシューティングもすたれることはなかったんじゃないかと思います。下手に謎解きの要素を加えてクソになってしまったゲームが多過ぎました。最近のマトモなシューティングがF・Zにしろ沙羅曼蛇にしろアーケードの移植でしかないというのも悲しい。期待できるのはコンパイルぐらいでしょうか。
（旭川市・岡田顕宏・17歳）

▶コンパイルといえばあのザナックをつくったところですね。
（ハルク）

ちなみに私、今まで森野うさぎさんは男性だとばかり思っていました。
（広島県・藤田さやか・14歳）

▶………。
（成沢）

やっぱハリキリスタジアムだよ。木村！
（武蔵野市・竹内仁・13歳）

▶木村は聞いてますか。
（ヒラ坊）

アスピックの話です。お姫様を無事助け出して城へ戻ると追い出されて…。いろいろなことがありましたが、あのエンディングを見た時はおどろきで声が出ませんでした。あのようなエンディングのゲームがまた出るとおもしろいと思います。
（埼玉県・越川真一）

▶そーか。そんなに面白かったのかあ。あたしもやってみよっと。
（マッキー）

みんなの冒険記を読むと自分のはまったく平凡でおまぬけしているように思う。
（愛知県・三輪昌平）

▶平凡でいいじゃない。
（ヒラ坊）

セガのギャラクシーフォースはすごい！と思ったが１プレイ300円というのはあまりに高い！ 私みたいなビンボーゲーマーにはどうしようもないじゃないか！
（大阪市・池田早人・15歳）

▶ちょっと高すぎるな。必本がいかに安いかよくわかるでしょう。
（ヒラ坊）

Vol.10にのっていた「スーパーマリオな人生」を見てしみじみ感じさせられるものがあった。
（茨城県・大内晋一・13歳）

▶それはよかったぶあい。
（ハルク）

ディープダンジョン・シリーズを全部やった人は慎重に行動をとるようになるのではないでしょうか。実は私もそうなのだ。
（静岡県・川原崎まどか・15歳）

▶ドラクエIII以降、カセットの抜きさしはみんな慎重になったようで、よかったよかった。
（ハルク）

テレビでヒラ坊さん見ました。いつもの写真よりよかった。あのがき（失礼！）、つっこみが足りないですね。もっといろいろ見せてほしかったです。
（川崎市・上沢咲子）

▶ファミっ子大集合のことですね。咲子さんには個人的になんでも見せちゃいます。うぷぷ。
（ヒラ坊）

修学旅行で東京に行って来た。千代田区を通ったが必勝本を出してる所はどこなのかわからなかった。
（青森県・下山勝・14歳）

▶そりゃ悪かった。ごめんな。
（ハルク）

げげぼ。
（小平市・土屋哲男・23歳）

▶それってどっかではやってるんですかあ。ときどき書いてくる人いますけど。神奈川県あたりに多いみたいね。
（マッキー）

ゲーセンのグラディウスIIはたちが悪すぎる！一度死んだらほとんど立ち直ることができないなんて不親切だ。パワーアップのウエイトが大きいからこんな納得のいかないコトになるんですよ。もっと素直なゲームが作れんのか！とにかくゲームデザイナーのひねくれた根性をたたき直すべき時が来たんだと思います。みなさんはどう思いますか？
（大阪府・阪口雅晶・16歳）

▶BBCの阪口、きょうはエキサイトしてますね。
（ハルク）

パラリス中野さんは橋本名人よりゲームがうまそうだ。
（目黒区・高柳まさゆみ・16歳）

▶実際うまい。これは事実です。今号はスペースが狭くてゴメン。自駄松のせいです。下の広告もよく見てやってください。次号発売6/17よろしくっ!!
（編集部）

ファミコンたんていくらぶ

ファミコン探偵倶楽部(前編)

■ディスク(両面)■任天堂■¥2600■発売中(後編は6月14日発売)

アドベンチャーゲーム

AVG Q&A

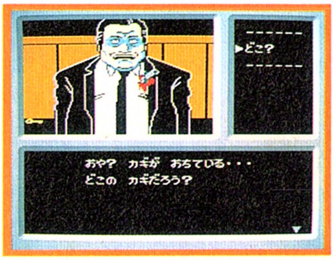
回答者▶プロフェッサー来宮

前号にひき続き「ファミコン探偵倶楽部」のQ&Aだ。今回は前編のクライマックスの部分を紹介するぞ。進めば進む程、謎が深まるばかりのストーリー、根気が決め手だ。

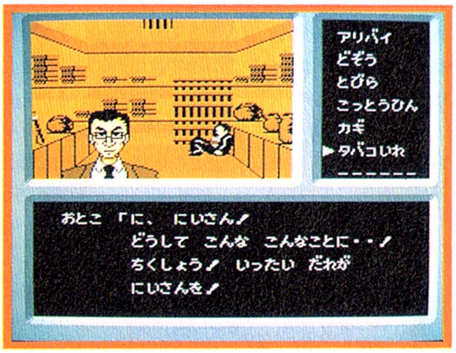
Q 分家筋の次男で綾城商事の専務である、二郎に会いたいのですが会うことができません。

A 完治の殺害現場での捜査で、徹底的に現場を調べることで二郎は出現するのです。

前号でもチョット触れたんだけど、完治が「どぞう」で殺されたその現場でやることは意外と多い。①どぞうのカギ、②骨董品、③奥の扉、④たばこ入れ…などがキーワードとして出てこなければダメだ。とにかく現場をくまなく調べまくることが大切なのだ!



◀完治は真正面からナイフで刺されていた。どうやら身内の犯行らしい。また完治の横にはカギが落ちている。この土蔵の鍵らしいのだが…



▲綾城家の分家筋の次男、二郎に会うためには、土蔵の中でやるべきことがいろいろある。現場の徹底的な調査が重要なポイントになる。でも、やっと会えた二郎も、イマイチ不愉快で、頭にくる奴なんだよねえ



▶土蔵をくまなく調べていると、奥の方に扉があるのがわかる。この扉は非常に興味深い。いったい扉の奥には何が隠されているのだろう

Q 次男の二郎は出てきてくれたのですが、その二郎の聞き込みのポイントを教えて下さい。

A 次男の二郎は一筋縄ではダメだ。とにかく根気よく質問し続けることが大切だよ。

完治の殺害現場である「どぞう」で、「に、にいさんどうして…」などとわざとらしく登場する二郎は、全く不愉快な奴なんだ。何を聞いても、「なぜそんなことを答えなきゃならんのだ!」などと全くムカつくぜい。

とにかくこんな不愉快な奴に対しては、根気よく捜査するしかないんだよね。この二郎の捜査でのポイントは、何度となく二郎に質問したあとに、「何か」をすると「書類」についての情報をくれるというところ。この何かをしないと前に進めない。でもこの男、本当にムカつく顔してるなあ。顔の研究でもやってみるか…。



◀二郎っていう奴は本当に不愉快な奴なんだ(見ただけでもムカつくぜ!)でも我慢して話を聞かなければ…



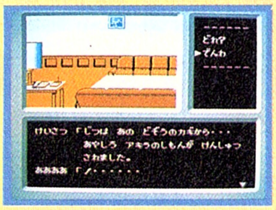
▶二郎の言っている、完治に見てもらいたかった「書類」って何なんだろう。この事件と関係のあるモノなんだろうか?



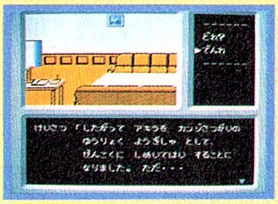
◀長女のあずさは多額の借金をかかえていたらしい。あずさは借金の返済のために、遺産をアテにしていたらしいのだが…

やっぱりアキラが犯人なんだろうか…?

完治が殺されたことによって、がぜん完治の息子であるアキラがその犯人としてクローズアップされてきた。完治の胸にはナイフが真正面から刺さっており、これはどう見ても完治の身内の犯行と見てよいからだ。とにかくそれ以前にも、茜が遺産公開の日にアキラを目撃していたり、善蔵の話によると、その時アキラは「どぞう」の近くで大きな荷物を持っていたらしい…。でもなあ…。



◀完治の殺された土蔵には、めったに人は来なかったようだ。ではなぜアキラは遺言公開の日に土蔵の近くに現れたのか?



▶ここまでの展開ではアキラが圧倒的に不利な立場にある。しかも遂に指名手配に。でもこんなに怪しい奴だとかえって…

Q 二郎に話を聞いたあと、熊田医院に行ってみたのですが、ここで何をすればよいのか?

A この熊田医院での展開はチョットつまづくところ。病院の中をよく調べてみよう。

執事の善蔵に言われて熊田医院にやってきたのはいいが、イマイチここでの展開が見えてこないという人が多いことだろう。そういう時はAVGの原点に戻ってみよう。熊田医院の中には何か面白そう(?)なものがいくつか見えているよね…。



▲熊田先生が検死に立ち会った結果報告によると、やはり完治は身内のものによって殺されたような感じだ。
そうなると一番有力な犯人は、完治の息子であるアキラということになるのだが…。天知、ユリ、神田あたりもまだまだ怪しいような気がするんだけどなあ…



◀熊田医院では話としては、それほど重要なものは聞くことができない。それよりここでは、医院の中をくまなく調べてみることが大切なのだ

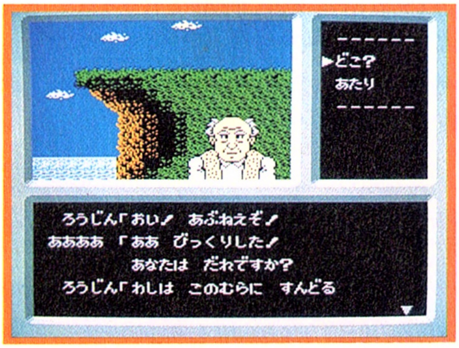


▶熊田先生のこの言葉が聞ければここはOK! 次のステージに行くことができる。次の海上の崖のシーンでは、新たな登場人物の出現が…

Q 熊田医院からいきなり海上の崖にやってきましたが誰も現れてくれないのですが?

A 誰もいない場所に行った時は、神楽寺に行った時のように周辺を調べまくるしかない

なぜかこの段階で「海上の崖」にやって来てしまうんだよね。行ってみて誰もいなけりゃ、こっちで捜し出すしかない。崖の周辺をウロウロしてると、見知らぬオジさんが登場する。このオジさんの話によると、美人の女の人がいつもこの崖に出現するらしい…?



▲主人公の少年が倒れていた「海上の崖」に再びやってきた。この崖のてっぺんでウロウロしていると、この平吉というおじさんが出現する。この平吉というおじさん地元のことは何でも知ってるっていう感じだが、何か重要なことが聞けるのだろうか?



▶少年がこの物語の最初で倒れていた海上の崖なんだが、普段はめったに人が通らない所らしい。ではなぜ天知はたまたまそこに居たのだろう?

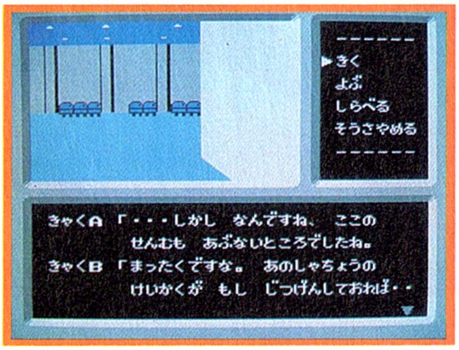


◀この平吉が言うにはこの海上の崖によく来るという美人の女の人がいるらしい。美人というと今のところ「綾城ユリ」のことしか知らないけど…

Q また二郎の捜査でわかんなくなってしまいました。綾城商事のロビーにいるのですが…

A まずその辺を歩いている綾城商事の社員をつかまえるのだ。いろいろ話していると…

探偵事務所のあゆみに言われて、綾城商事に来てはみたものの、会社のロビーで立ち往生してしまった。そんな人はまず「あたり」を見回してみよう。綾城商事の社員がどこかにいるはずだ。そいつをつかまえていろいろ質問してみよう。一度どこかに消えちゃっても、またつかまえてしつこく聞いてみることが大切。そうしているうちに、今度は来客の話を盗み聞きできるようになる。それによると、どうも二郎は会社の中で…。



▲二郎には再び綾城商事のロビーで会えるのだが、二郎に会うためには、まず綾城商事のロビーを歩いている社員をつかまえなければならない。そして社員がいなくなった後、来客の話に耳を傾けると…



▶二郎は完治が死んでも何かさばさばしている感じだ。どうも怪しいんだよね。それにあの書類。まだまだ詳しく調べる価値がありそうだ

▼遺言公開の日に「誰か」と話していたらしいアキラ。完治と話していたんじゃなければ、二郎と話していたのかもしれない。とにかく謎は深まるばかり。二郎、アキラ、ユリ、天知、善蔵、茜…みんな怪しげに思えてくるのが不思議だ





◀前にも話したとおり、この「書類」はいったい何なんだろう。重要なカギが隠されているのでは…

SUPER GOLD プレゼント

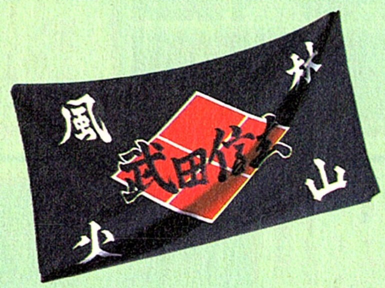
読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかを良く考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなＦＣグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



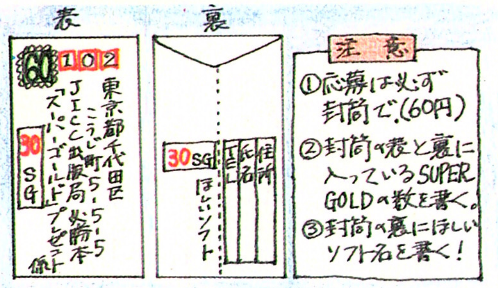
武田信玄タオル
(ホット・ビィ)

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは6月17日㊎当日消印有効。発表はVol.16の予定です。





読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

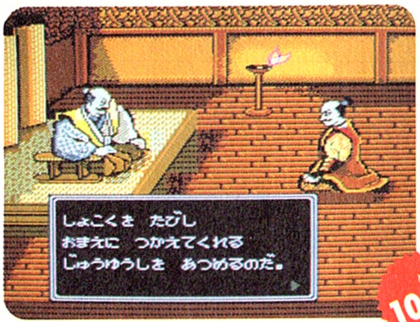
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！　抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



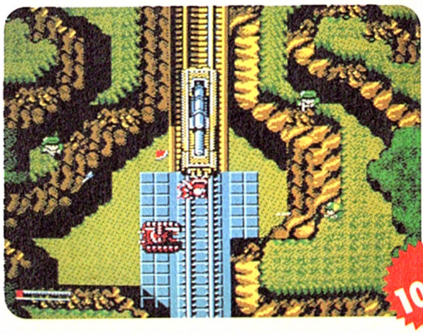
③1943（カプコン）
10名



①超惑星戦記メタファイト（サン電子）
10名



④真田十勇士（コトブキシステム）
10名



②グレートタンク（SNK）
10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに〇をつけてね。

しめきりは、6月17日㈮当日消印有効。（消印については郵便局に確認するといいよ）

発表は、8月5日㈮発売のVol.16のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.8 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！　幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・下本良二　早川健治　宮城県・岩崎弘　群馬県・須藤光春　新潟県・柴山竹子　山梨県・鈴木壮太　鈴木洋　滋賀県・長谷川卓史　愛知県・南新誠二　静岡県・藤井高志　東京都・坂上泰彦　服部朗彦　林良和　神奈川県・秦富士美　山崎直　大阪府・松田孝一　北河原純也　京都府・林規之　香川県・和久井孝子　兵庫県・竹内哲　他60名

★ほしいソフト2本

北海道・小倉広貴　青森県・金本幹彦　岩手県・赤尾政代　宮城県・荒神善正　秋田県・竹崎律美　山形県・山根竜志　福島県・久保田光英　茨城県・秋吉英樹　栃木県・大庭裕樹　群馬県・山本浩之　埼玉県・軍司敏江　千葉県・千引健靖　東京都・守屋葉子　水谷竜太郎　藤木博親　神奈川県・平野弘久　新潟県・山口敦史　富山県・中田木綿子　石川県・岩槻ひとみ　福井県・内海普　他30名

★ほしいソフト3本

岐阜県・荒船仁　静岡県・橋本直樹　愛知県・東条英明　三重県・加島信子　滋賀県・南昭彦　京都府・橋本晃　大阪府・斉藤健一　小田正人　兵庫県・飯島美香　奈良県・藤井宣之　和歌山県・佐野薫　鳥取県・玉谷達郎　岡山県・徳永丈拡　広島県・松浦六　山口県・渡辺輝夫　徳島県・片山智弘　香川県・溝川正美　愛媛県・藤間一郎　高知県・関野性子　福岡県・山田由紀夫　他20名

★飛龍の拳2ステッカー

青森県・田川景一　茨城県・林一成　長野県・下条一郎　奈良県・蜂巣正治　鹿児島県・坂井真　他40名

アンケート・ハガキ・プレゼント

★燃えろ！プロテニス

岩手県・永倉強志　茨城県・中野肇　埼玉県・久本広孝　千葉県・近江英之　東京都・平瀬彰子　横山文人　富山県・樫村哲郎　静岡県・渡辺正敏　京都府・藤井ゆたか　岡山県・滝口大輔

★怒II

青森県・八木沢晋也　群馬県・戸羽勝彦　東京都・新居浜順一　神奈川県・木用久己　遠藤洋子　石川県・糸山和音　愛知県・波田野一郎　大阪府・小野卓也　奈良県・吉村靖一　香川県・矢野和義

★キャプテン翼

北海道・片倉克己　千葉県・平原秀一　神奈川県・増田守人　静岡県・佐藤和彦　愛知県・今枝善行　大阪府・田中広明　是永幸三　京都府・斉藤龍也　香川県・高橋義則　高知県・長沢幸夫

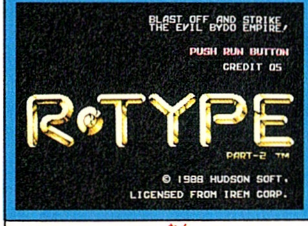
★仮面ライダーブラック

北海道・佐々木麻子　藪谷紀子　東京都・井原則幸　神奈川県・宇佐美哲　静岡県・小倉裕之　滋賀県・小野和成　京都府・志村達仁　徳島県・野尻靖之　山口県・箕輪聡　福岡県・石原由美子

そろそろ年末までのタイトルが揃ってきたようだね。思ったとおり、ここにきていろんなソフト会社が参入してきたので、夏には間に合わないけど、秋口からは月2～3本のソフトが発売されることになるだろう。その頃にはCD－ROMも発売されてるだろうし。あとはソフトの制作会社にがんばって、いいモノを作ってもらうだけだね(自分の首を締めた発言かな?)。

徹底攻略 R·TYPE PART2

文/ターミネーター辻



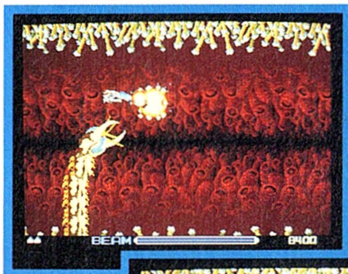
■ハドソン
■6月3日
■¥4900

今回はIIの攻略法だ

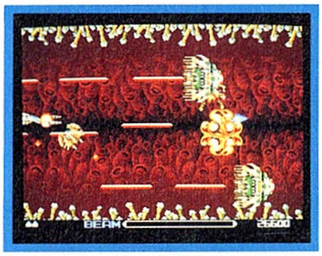
RタイプIIに関しては、前回前々回と全ステージを紹介してきた。しかし本日6/3はRタイプIIの発売日なので特別にその攻略法を解説してしまおうというわけだ。IIに入っているのはステージ5～8。これはつまりアーケードゲームの後半ということになる。アーケードの後半といえばそりゃあ難しいに決まってるね。そう、このIIは情け容赦のないハードなシューティングゲームとなっている。だからある程度の腕をもってないとクリアは絶対に不可能だぞ。その覚悟でやってほしい。

ここは何とかなるでしょ STAGE ステージ 5

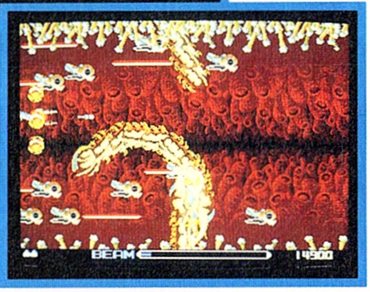
IIをプレイする前にIはクリアしたかな? クリアすると暗号コードをくれたはずだよね。そう、Iの時の装備をそのまま継承できるようになっているのだ。それでなくても難しいIIなので、できるなら暗号コードを取ってからIIに挑んでもらいたい。さて、この5面はヘビのようなムーラと追いかけて来るバスーアをどう処理するかということだ。ムーラは頭を破壊すればバラバラになるのだが、途中で切ると2つに分かれてしまう。一番いい方法は破壊しないでほおっておくことだ。それよりもバスーアに気をつけていよう。バスーアにやられる事が多いからだ。弾も出すしね。



◀こまい敵達には、フォースの体当りをかましてやろう。ヘタに撃つより確実

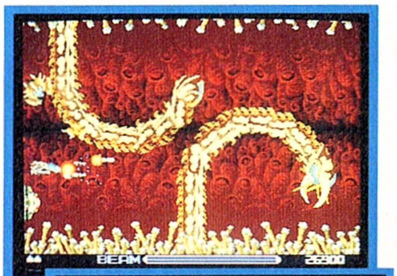


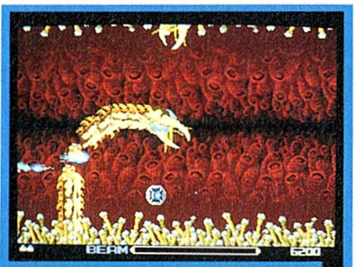
◀このように3機編隊でこられるとレーザーなどにはさまれてしまう危険性がある。早めに一機でいいから破壊するように



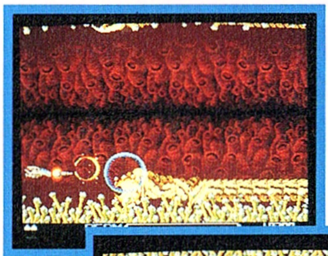
▶この前に出て来る対地レーザーを取って、この位置で撃ちまくろう。ここならレーザーもこないし、ムーラもよけられる

▼最後にムーラが2匹。こいつらはどうでもいいんだけど、右上からやって来るバスーアが問題。後ろからやって来るので破壊しづらいのだ

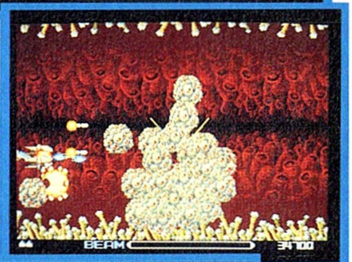




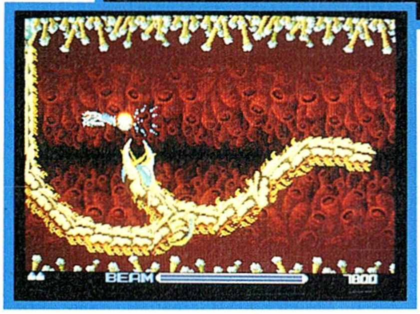
▶この敵にこのようなムリな戦いをしてはいけない。シッポがうざったくなるだけだ



◀ここはムーラが上下に一匹ずつやってくるところ。下、もしくは上のを破壊したら、こまい敵に警戒だ



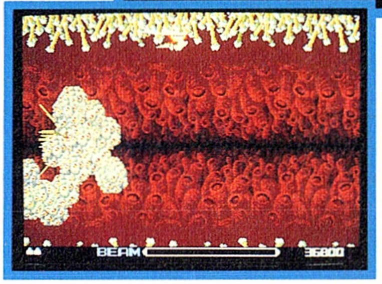
▶急接近してこないなら、このままギリギリまで波動砲を撃ち続けた方がよい



◀ムーラがこのように2匹以上出現、もしくは接近してきたら、攻撃するのをやめよう。バラバラになった胴をよけきれなくなるぞ



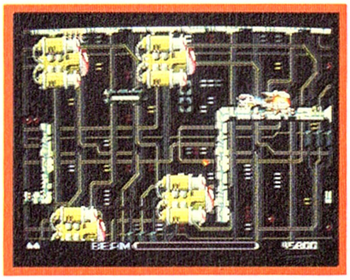
▲エネルギーを常にためてなければならないこのステージ5では、このミサイルは絶対に必要となるモノだ。必ず取っておこう

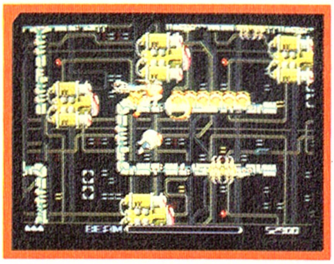


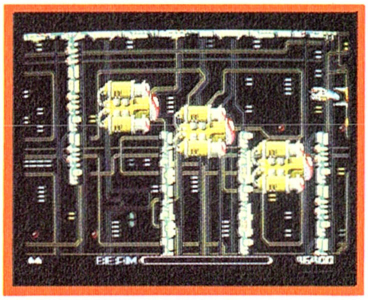
◀このステージは上下フルに移動ができるので、逃げ回るのもラクなんだね

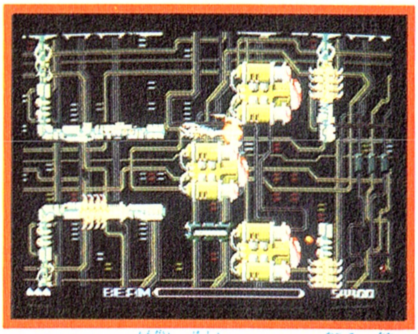
スキマを見つけるのがタイヘン！ STAGE 6

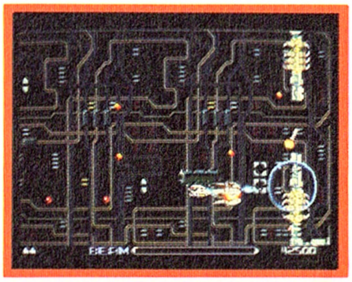
ここの主な敵は巨大なずーたいをしたドップと、壁などにへばりついて弾を撃ってくるニュートだ。ドップはその大きな船体で進路をふさぐ、あるいは体当たりをしかけてくる。ニュートの方は、こちらが自由に動き回れないところへどんどん撃ってくるというようになっているんだね。ドップの破壊方法は、弱点である赤フィルターを攻撃すればいいんだけど、逆の方向を向いているので直接攻撃できない。唯一、デモ画面にあったように、ギリギリまで接近して波動砲を撃つという手があるけど、これはとっても危険なワザといえる。攻撃はニュートだけにして、スキマをぬっていく方に神経を集中させた方が得策と言えるね。

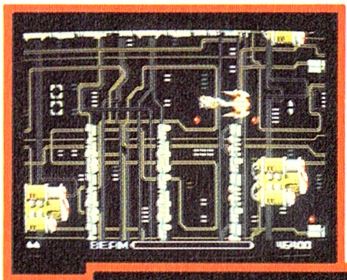

◀ここではこの位置に素早く移動しなければならない。でないとドップの間を抜けていかなければならなくなるからだ

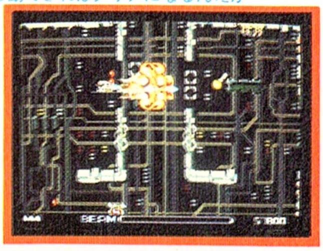

◀さあ、最後のヤマ場だ。ここにいる場合、上にいるニュートの撃ってくるタマに注意しよう

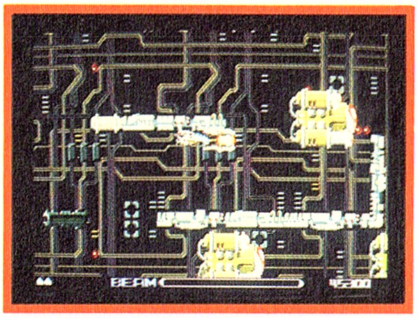

▶この位置でも、必ず右端にいなければならない。3機のドップの編隊を避ける位置はここぐらいなのだ。右のドップはそのまま右に移動して来る

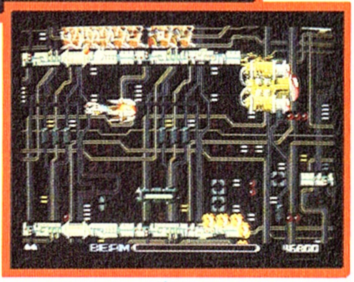

▲さあ、いちばん問題の場所だ。ドップが壁真ん中の2本のカベギリギリで迫って来る。画面のような位置にあせらず移動できればクリアになるんだが……

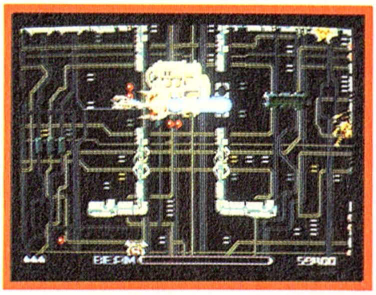

▶まずは上下の壁にいるニュートを破壊する。ゲートを通過したあとの安全性を高めるためだ

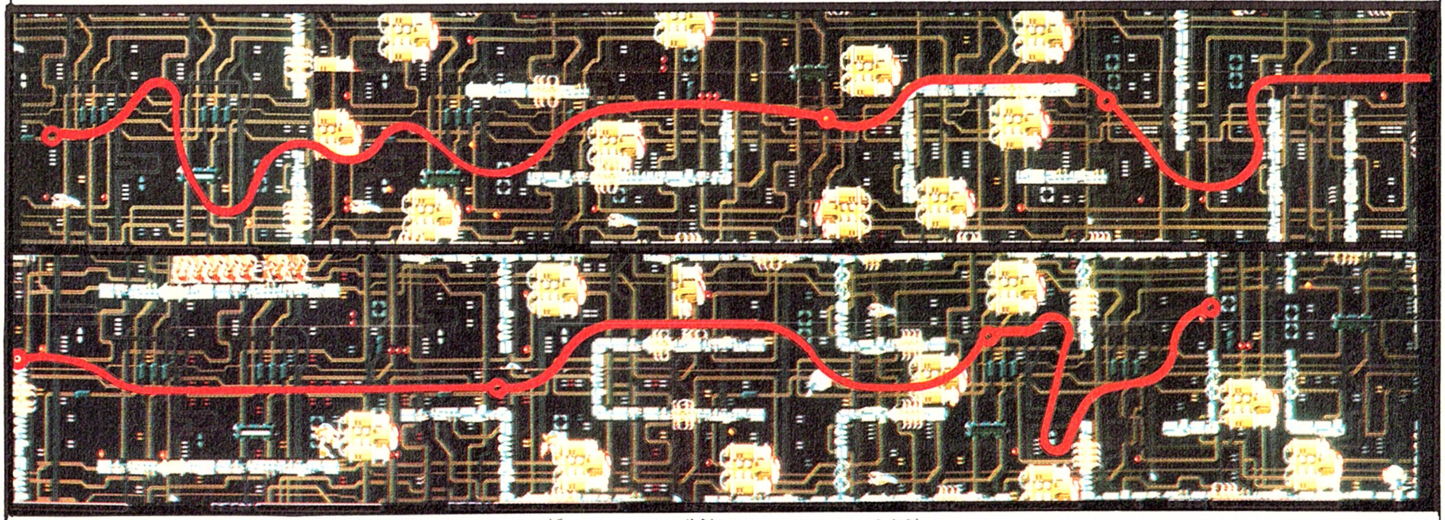

◀今度はちょっと左へ下がるようにするのだ。これでここのドップは完全に避けられる


▶ドップは右側が弱点だ。そこを左から狙うには、ドップにギリギリまで接近し、波動砲を撃つことである


◀ここも、上下のニュートを素早く破壊して、上の壁にへばりついておこう。これからはドップの動きを読まないとね

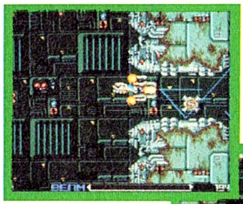

▲ほっとひといきの場所。ここにドップがやってくることはない。そのかわり、ピンクが大量に出現する

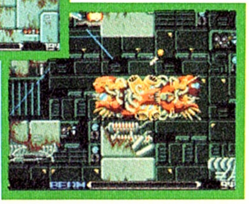

◀この画面を見てわかる通り、フォースがあれば波動砲がドップを突き抜ける。これで破壊しよう


▲このステージの最大の難関は言うまでもなくドップ。ドップの動きのパターンを把握しなけりゃクリアは不可能なのだ

弾よけの技術が必要になる STAGE ステージ 7

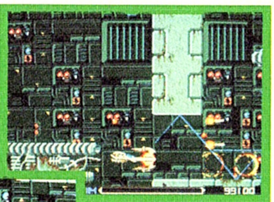
とにかくこまい敵がウジャウジャと出てくるのがこの面だ。ここでは広範囲にわたって攻撃できる反射レーザーがほしいところでもある。全般にわたって巨大な敵というのはボルドだけなので、前後、とくに後ろからやってくるキャンサーに注意しながら進もう。敵は見つけたらすばやく、全滅させるぐらいでいかないとクリアできない。

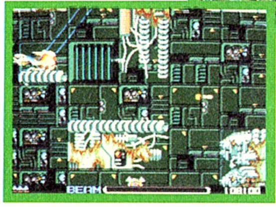




◀このステージではレーザーがあった方がよい。スピードアップしないように

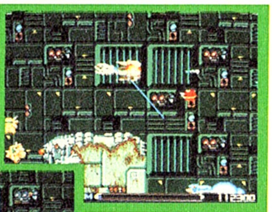
▶ボルドはなかなか破壊できないので、ほとんど動く障害物となっている

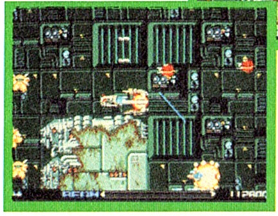




▶反射レーザーはこのように反射させてこそその威力が発揮できるというもの。対空レーザーではちとキツイ

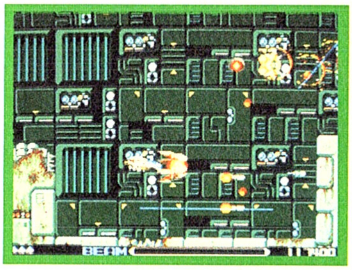
◀この場所からバグが大量に出現してくる。できるだけここで破壊しておこう。残しておくとタマをどんどん出すぞ



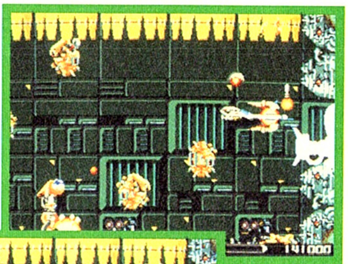


▶さあ、一番きついところだ。まず、下のビスタフをレーザーで破壊しよう。後ろのビスタスに注意

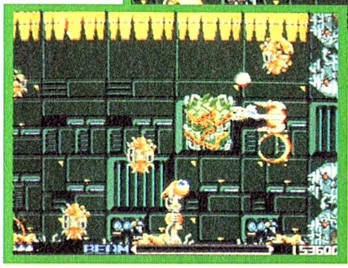
◀下にいるビスタスをある程度破壊したら、すぐさま下に移動しよう。パタパタ、バグの編隊をまちうけるのだ



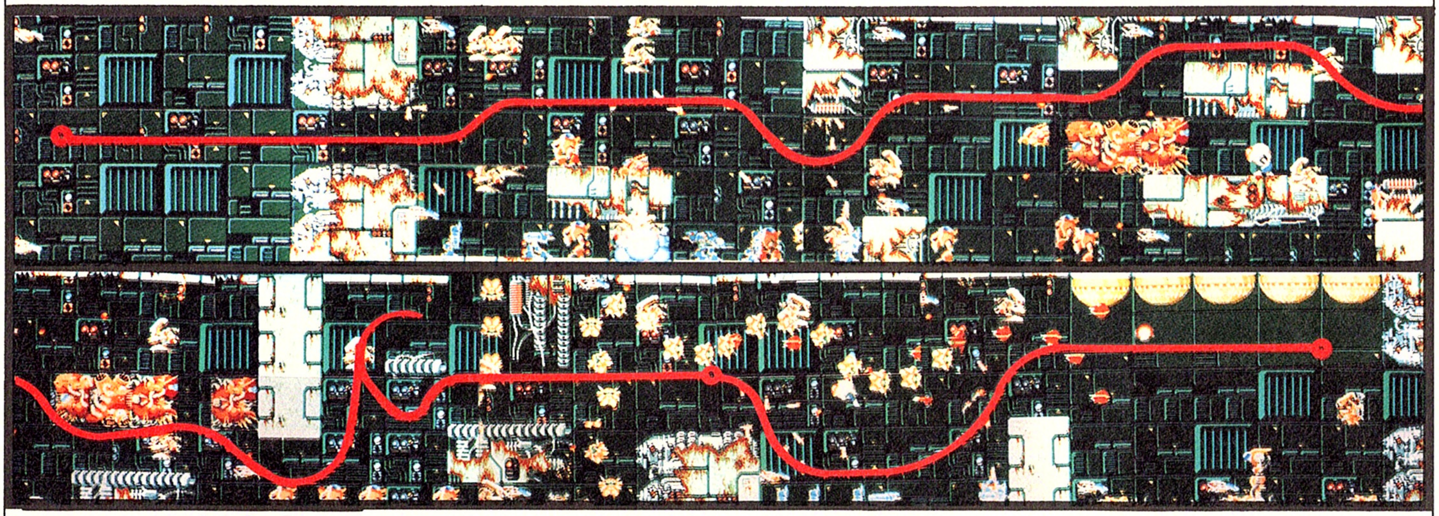
◀この場所でパタパタ、バグの攻撃を回避する。ここが避けやすくていいのだ。上からの攻撃だけを回避してればいいんだからね



▶最後の敵は波動砲をこの位置からおみまいすればよい。触角みたいなのに当てても効果はない



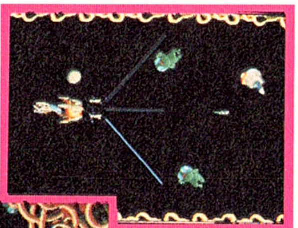
◀この位置にいれば上から降って来る敵に当たらずにすむ。下にいるソナーにさえ注意してればいいのだ



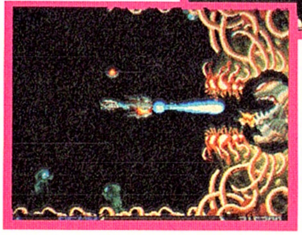
▲とにかくザコがうるさいのだ。カタイ敵キャラはボルドぐらいなんだけどね

フォースがあればクリアできる!? STAGE ステージ 8

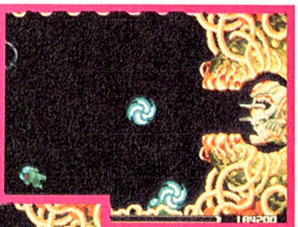
ミックンは上下から一直戦に自機に向かって来る。だからできれば対地レーザー、もしくは前の面からの続きで反射レーザーを持っていればいいだろう。破壊不可能なフォンは動きにパターンがあるので、それをつかんでしまえば避けるのはそう難しいことではない。最後のボスキャラは波動砲よりも、フォースを飛び込ませて連射した方が倒しやすい。しかし、身を守るものがなくなるのでいかにして避けまくるか、ということだろう。



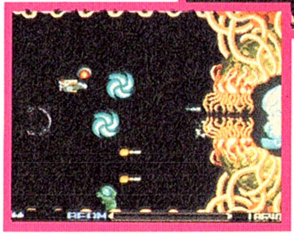
▶ここはやっぱり反射レーザー。ミックンはこちらに向かって来る習性を逆に利用してやれば簡単に破壊できる



◀最後の敵には、まず1発波動砲をかましてやる。この時、ウインの動きには十分気をつけておくとだ



▶そうしたら、前の触手が閉じる前にフォースをつっこませよう。吐き出されたウインにも注意しながらね



◀あとは連射しながら必死に逃げ回るのみ! フォースがなくなって、守るものがなくなるわけだがこれが確実なやり方

ワールドスタジアム



文／ターミネーター辻

■ナムコ
■発売中
■¥4900

PCの野球ゲーム第1弾だっ！

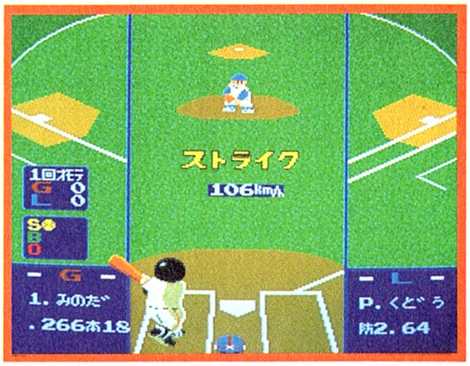
やっとＰＣエンジンの野球ゲームが出た。先に紹介したハドソンのパワーリーグよりもこちらの方が発売が早いので第１弾とさせていただきます。まあ、そんなことはどうでもいいんだけど、２Ｐ用のマルチタップが見つからないのはなんとかしてほしい。やっぱり野球ゲームは２人でやるＶＳモードがあってこそでしょうねえ。それから今回はファミコンの野球ゲーム特集をしてるようだけど、このゲームは基本的にファミスタと同じなので特に列挙しませんでしたよ。そこんとこよろしくね。

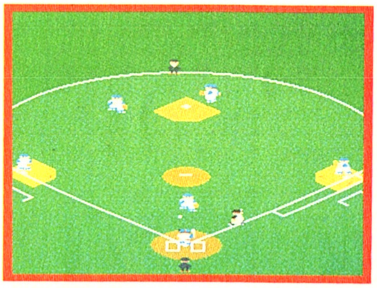
基本的にはファミコンと同じ

ちまたでは同名のアーケードゲームが出まわってるけど、そっちよりも完璧にファミスタと同じと思ってください。グラフィック、サウンドはさすがに違うけどね。というわけで、ファミスタと同じなのであまりいうことはないんだよね。特にエンジンになって変わったところといえば、ドーム球場になって、音声合成になったってところだろう。効果音等もさすがに良くなっている。それから、メジャーリーガーズ等特殊チームが３チームある。こいつらはメッチャクチャ強いので、そうとう戦いを積んだ人でなければ勝つことはできないだろう。しかし、新しくできたオールドリームズはサイコーだ。１番のはやみは例のはやみくんで、なんでもいいからボールをころがせばすべてセーフになってしまうという駿足をもっている。この他にも選手はなかなか笑えるのでいろいろ探してみてください。今の子ははやみなんて知らないのかなぁ…。

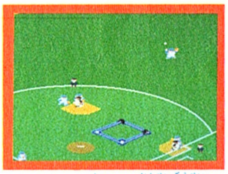


▶▼毎度おなじみのチーム編成に画面。Gチームのユニフォームの、微妙な白がわかるのがイイ





▶カキン！と打てばこれまたおなじみの画面。ちがいは内野と外野の芝の濃さぐらいだろうか



◀高く上がったフライもこれまたファミスタと同じ。影と音で判断しよう



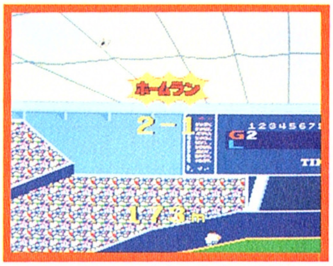
▶ちゃんと取れば音声合成で「アウト！」といってくれる。たまーにエラーするけれど

ホームランは飛距離も表示される

今回のホームランはなんと飛んだ距離が表示されるようになったのだ。これで友だちと飛距離を争えるってもんだね。最大では200Ｍを越えるそうなので、限界に挑戦してみようじゃないか。飛びすぎるとドームに穴があいちゃうのもなかなかの演出だね。あまり高く上がりすぎると天井に当たってそのまま落ちてきちゃうそうなので注意しよう。



▼フェンスギリギリのホームラン。ま、これが普通だろうけど



▲おーっとぉ、いきおいあまってドームの天井をつらぬいてしまったぁ。それでもこれだけしか飛ばない

試合が終わると…

試合が終わればいつものようにナムコット新聞で結果が表示される。この選手のパターンはいくつかあるので、いろいろとパターンを出してみるのもいいでしょ



◀見出しは、惨敗！とか圧勝！とかいろいろあるらしい。入場者が少ないんじゃないかい

9チームに勝てば…

という感じで総当たりをする。そして９チームに勝てばのこりの３チームが出てくることになる。この中には強敵メジャーリーガーズの他に強いチームがあるので相当の腕がないとダメだろうて。



◀メジャーリーガーズがこんなところにいた。ということでＭは自分でプレイできない

ALL-DREAMS オールドリームス



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	はやみ	左	2	.248	04	40
2	いわき	右	3	.342	28	20
3	おずま	左	左	.400	62	18
4	どかへ	左	捕	.358	54	08
5	はなかた	右	1	.372	52	18
6	いぬしま	右	中	.332	38	14
7	とのま	右	遊	.288	06	26
8	さもん	右	右	.318	46	04
代	あふさん	右		.400	46	04
代	いつてつ	右		.314	26	10
代	いからし	右		.306	12	22
代	たつち	右		.318	18	20

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	ほし	左	0.96	150	100	16	16	16
投	にかいと	右	0.72	190	100	04	04	01
投	さとなか	右下	1.24	145	40	16	16	16
投	ふしむら	左	1.32	180	100	04	04	01

◀この異常な数値はなんでしょうか。特に一番のはやみはあのはやみで、バントだろうが単純な内野ゴロだろうがすべてセーフになってしまうという恐ろしい走者です。つるかめつるかめ

ナムコスターズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	ぴの	左	中	.260	02	22
2	るうく	右	2	.280	02	12
3	たろすけ	右	3	.310	22	10
4	ぱつく	右	1	.332	32	04
5	あむる	左	右	.268	18	04
6	まさむね	右	捕	.240	10	08
7	りようま	左	遊	.262	04	10
8	かけきよ	左	左	.272	10	08
代	らすてい	右		.280	12	04
代	わぎや	左		.214	21	02
代	さんとら	左		.324	06	10
代	ぼの	右		.280	08	08

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	ぴぴ	左	4.32	150	40	02	08	01
投	るぴん	右	3.40	140	25	08	05	10
投	せひうす	右	3.72	130	20	12	03	03
投	はちはち	左下	3.12	150	10	12	03	03

◀ファミスタと同様にちょっと弱めの戦力設定ってところかな。まあ初戦の相手としてはちょうど良いのではないだろうか。エラーが他のチームに比べて多いっていうのも御愛敬

ホイールズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	ゆたか	左	2	.304	12	17
2	たかはし	左右	遊	.238	02	15
3	やしき	左右	中	.294	10	19
4	ぽんせ	右	右	.312	34	12
5	かたひら	左	1	.300	16	05
6	ひろかす	左右	左	.272	04	17
7	やました	右	3	.244	06	05
8	わかな	右	捕	.282	04	03
代	たしろ	右		.256	20	04
代	おおの	右		.242	10	10
代	いけのう	右		.272	04	08
代	ほりば	右		.250	06	06

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	えんど	右	3.28	143	45	11	03	14
投	にうら	左	4.28	140	35	07	12	08
投	なかやま	右	5.40	145	15	08	02	02
投	さいとう	右	3.48	143	15	12	06	12

◀ま、そこそこの打線と、そこそこの足をしている選手がいるチームなので、点を取った後、えんど、さいとうのリレーでどこまで防ぐか、といったところでしょう

カーズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	しようた	左右	2	.302	02	17
2	やまさき	左右	左	.300	10	15
3	よしひこ	左右	遊	.284	16	18
4	こばや	左	1	.292	24	08
5	なかしま	左	中	.290	16	14
6	じよん	右	3	.292	06	06
7	らんす	左	右	.234	38	06
8	たつかわ	右	捕	.266	08	05
代	かたおか	右		.288	18	07
代	にしだ	左		.264	04	04
代	おさない	左		.242	14	10
代	おがわ	右		.250	02	09

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	おおの	左	3.04	140	40	04	10	08
投	きたへふ	右	3.48	140	40	12	10	06
投	かわはた	右	2.24	148	15	06	05	10
投	つだ	右	2.84	152	15	03	06	14

◀打線はこぶりだが、あいかわらずしぶといんだよね。点数をとられた後のきたへふ、つだ、のリレーはやはり手ごわいものを感じる平均2点台の防御率はダテではないってところかな

タイタンズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	まゆみ	右	右	.290	26	12
2	きたむら	右	中	.248	08	13
3	ばあす	左	1	.332	44	05
4	かけふ	左	3	.278	26	06
5	おかだ	右	2	.280	22	08
6	さの	右	左	.268	12	06
7	ひらた	右	遊	.270	04	08
8	きど	右	捕	.232	06	06
代	たお	左		.240	10	11
代	おおの	左右		.234	04	11
代	やぎ	右		.232	04	15
代	とまり	右		.256	04	10

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	きいお	右	3.72	144	40	10	06	10
投	なかだ	左	3.76	140	35	05	07	06
投	ふくま	左	4.76	138	15	06	05	06
投	なかにし	右	3.24	140	15	12	06	03

◀唯一ばあすが3割を越えているだけの、貧弱な打線が致命的。さらに、みんな足が遅いのよ。しかあし、ヒッポンチームのようにこれでもうまければ善戦できるのであーる

スパローズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	あらい	左	中	.292	12	11
2	しぶい	右	2	.238	08	14
3	かずし	右	3	.270	24	10
4	すきうら	左	左	.290	24	07
5	ひろさわ	右	右	.266	18	09
6	やえかし	右	捕	.274	10	03
7	いけやま	右	遊	.252	12	08
8	すみ	右	1	.244	10	10
代	でしん	右		.304	32	06
代	わかまつ	左		.288	12	06
代	はあぱ	右		.286	20	10
代	おがわ	右		.250	12	06

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	いとう	右	4.24	135	40	09	04	02
投	おばな	右	4.16	135	35	08	04	03
投	やの	左	4.64	140	15	03	08	02
投	たかの	右	4.48	150	15	10	02	09

◀意外とホームランがでるようになっているのも同じならば、弱投というどーしよーもないところも、これまた同じなのだ。3番のかずしってのは最近話題のジュニアのことなんだろうか

フーズフーズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	しらい	左	2	.258	12	14
2	よこた	左	中	.292	10	14
3	たかさわ	右	右	.295	14	15
4	ぶりゆ	右	左	.310	28	07
5	ふるや	右	3	.286	22	14
6	たむら	右	捕	.276	12	06
7	あいこう	左	1	.264	10	08
8	みすかみ	右	遊	.256	10	13
代	おおしま	右		.254	20	06
代	やまもと	左		.298	14	06
代	しまだ	左		.270	08	16
代	にしむら	左右		.276	04	18

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	にしさき	右	3.00	143	40	10	02	04
投	そう	右	3.40	145	40	08	07	08
投	まつうら	右	2.88	140	15	12	05	03
投	うししま	右	2.32	148	15	09	05	14

◀うししまをもっと使いたいところなんだが、なにせこいつはスタミナがまったくないのだ。打線もイマイチ貧弱。やはり、そうのデキいかんによるんだろうなあ

DRAGONS ドラサンズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	ひこの	右	中	.262	12	13
2	にむら	右	2	.262	10	09
3	げいり	左	1	.306	32	07
4	おちあい	右	3	.350	42	06
5	うの	右	遊	.272	32	10
6	なかお	右	左	.274	16	13
7	かわまた	左	右	.272	12	05
8	おおいし	右	捕	.208	04	06
代	おおみや	右		.266	10	08
代	こまつさ	右		.222	04	10
代	やすとも	右		.244	06	10
代	いわもと	右		.228	02	13

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	こまつ	右	2.76	150	45	11	05	08
投	すきもと	左	3.88	140	35	05	13	05
投	こんど	左	3.84	150	15	02	10	05
投	かく	右	2.60	148	15	09	05	10

◀このチームは、げいり、おちあい、うの、のだれかにホームランを打ってもらうしかないでしょ。あとは、こまつ、かく、の最強リレーでしのげば勝てる。問題は他の投手なんだよなあ……

GAIANTS ガイアンツ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	みのだ	右	左	.266	18	13
2	こうの	右	遊	.262	06	15
3	くろまて	左	中	.308	34	07
4	たつのり	右	3	.302	36	07
5	よしむら	左	右	.320	28	10
6	しのすか	左	2	.324	08	06
7	なかはた	右	1	.314	12	07
8	やまくら	右	捕	.270	20	04
代	こまだ	左		.266	16	10
代	おかさき	左		.256	04	08
代	いしい	右		.240	06	10
代	かわい	左		.230	02	11

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	くわた	右	2.32	145	45	09	06	06
投	がりい	右	3.60	148	35	11	05	08
投	まきはら	右	3.72	150	15	07	02	02
投	かとり	右下	2.68	135	15	04	12	06

◀やっぱり強力な打線がウリなんじゃないでしょーか。先行逃げきりの鉄則はちゃんと生きている。ピッチャーももうしぶんない。しかし、くわたが強すぎるかもね。へへっ

OLD-STARS オールドスターズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	すばた	左	中	.293	16	22
2	もとはり	左	右	.383	33	12
3	きんぐ	左	1	.355	55	10
4	みすたあ	右	3	.353	37	12
5	こうじ	右	左	.336	44	12
6	たぶた	右	捕	.303	45	10
7	やだわ	左	2	.369	34	12
8	もりみち	右	遊	.306	20	18
代	ひろうか	右		.314	10	10
代	かわうえ	左		.377	25	10
代	のむさん	右		.320	52	08
代	てつしん	右		.329	32	12

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	えなつよ	左	1.80	160	50	12	12	10
投	むらまや	右	2.08	155	50	12	10	12
投	すぐる	右	2.28	145	50	16	04	08
投	そうこん	左	2.00	145	50	10	10	10

◀まるでOB試合を見ているような、そんな選手達だが、パラメータが絶頂期をそのまま持ってきたような値なので、とんでもなく強いチームになっちまった。むらやまはピッチャーだったんだよ

RAILWAYS レールウェイズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	おおいし	右	2	.282	12	17
2	あらい	左	中	.328	14	13
3	まつなか	左右	3	.300	16	15
4	いしみね	右	左	.310	34	07
5	ぶうま	右	1	.332	38	04
6	ささき	左	右	.280	10	16
7	ふじた	右	捕	.240	14	06
8	ゆみおか	右	遊	.250	06	14
代	かどた	左		.302	30	04
代	でひす	右		.334	26	08
代	やまもと	左		.268	16	12
代	すずき	右		.254	20	10

	名前	効き腕	防御率	スピード	スナミナ	右変化	左変化	フォーク
投	やまおき	右	3.44	144	45	09	08	06
投	にやんこ	右	3.56	141	40	12	07	02
投	やまだ	右下	3.64	138	25	08	10	11
投	あわの	左	3.24	145	15	04	10	03

◀うーん、強いのか弱いのかよくわからんチームだ。かどたをスタメンに入れたいが、走力4ではどーしょーもない。かどた、でひすをうまいポイントで交代させられるか、ということでしょ

LIONELS ライオネルズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	ひらの	左右	右	.276	08	17
2	よしたけ	左	左	.296	06	14
3	あきやま	右	中	.274	44	16
4	きよはら	右	1	.290	30	08
5	いしげ	右	3	.304	20	14
6	いとう	右	捕	.278	12	12
7	つじ	右	2	.286	04	16
8	せいけ	右	遊	.250	06	08
代	かなもり	左		.274	18	06
代	あべ	左		.284	10	06
代	ひろはし	右		.292	04	12
代	とましの	右		.256	08	10

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	くどう	左	2.64	145	45	04	14	05
投	かく	右	2.84	158	40	09	07	05
投	ひかしお	右	2.80	140	20	12	12	05
投	わたなへ	右	3.32	148	15	09	02	10

◀打線は見ての通り、まあまあってところ。やっぱりライオネルズはこのとんでもないピッチャーどもなんじゃないでしょーか。フォークがあまりきかないが、スピードで押されてしまう

MAJOR-LEAGUERS メジャーリーガーズ



打順	名前	打席	守備	打率	ホームラン	走力
1	ぐいん	左	中	.399	15	16
2	おすみす	左	遊	.322	10	17
3	ぼつく	左	3	.402	26	07
4	まくが	右	1	.338	78	06
5	べる	右	左	.331	22	07
6	ぱけと	右	中	.386	46	10
7	さんど	右	2	.339	22	14
8	かあたあ	右	捕	.287	34	05
代	まっちん	左		.386	50	05
代	どうそ	右		.332	58	07
代	かんせこ	右		.297	51	09
代	ほうなあ	右		.326	40	05

	名前	効き腕	防御率	スピード	スタミナ	右変化	左変化	フォーク
投	らいあん	右	1.76	165	60	08	06	02
投	ばれん	左	1.64	135	60	08	16	14
投	すこつと	右	1.08	140	50	07	04	14
投	りげと	左	1.20	146	30	07	05	03

◀このチームの強さはみなさんご承知の通りです。パラメータの値はほとんど変わってないそうですからね。これに勝てるなら、次もなんとかなるかもしれないけどさ

ギャラガ'88

文／ターミネーター辻



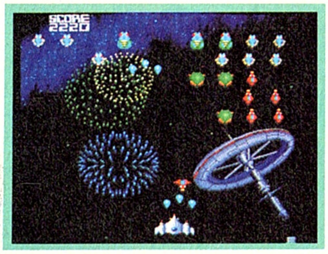
■ナムコ
■7月15日発売
■¥4900

昔ながらのシューティング！

このゲームはとっても古典的である。なにがかっていうとマイキャラの動きがだ。今ではシューティングというと画面内を自由に動き回れるのがあたりまえだが、スペースインベーダーからこのギャラガぐらいまでは画面の下にへばりついて、左右にだけしか動けなかったのだよ。動きが制限されるけど、それなりに弾のあいだをかいくぐる快感を覚えたりする。ギャラガは下に抜けたと思った敵が戻って来るというトリックもあったしね。ゲームの技術は最新の物だけど、親しみやすいのはそのためなんだろう。

やってて楽しいシューティングなのさ

画面の美しさはいうまでもナシ。それよりもなによりも、キャラの動きとそのハデさに注目してもらいたいね。あとBGMも。さすがエンジン、キャラの破壊のハデさを見事に表現してるね。花火がキレイだよ、うんうん。あまり難しいと見てるひまがないけど、1次元ならばそこそこいけるような難易度になってるんだよ。ま、ポーズすればいいのかぁ。



◀ラウンド1からハデに敵がバクハツする。このラウンドは敵の攻撃が少ないのでトリプルにしておきましょ



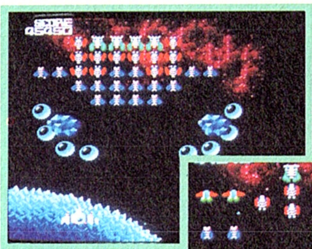
◀これはもうラストに近い。遠くに見えるのが最終目的地、惑星ギャラガだ。赤くてでかいのはアメーバだが、こいつは弱い



◀サルガッソーに眠るのはボスコだった。機雷は敵がそろったところで消えてしまう



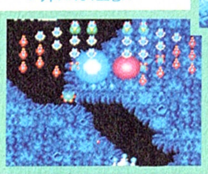
▶ちょっとでかい敵は違ったタイプのゴエイだ。動きの大きさにふりまわされないように



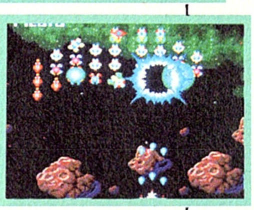
◀水晶のタマはあとで敵に変わる。その前にできるだけ破壊しとこう



▶これがニンだ。弾を当てるたびに大きくなるこいつのはなつ弾には注意！

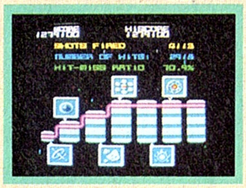


▲ハレツする敵、パンは4発当てないと破壊できない



▶隕石群の隕石はあまりかまわないこと

多次元構造なのだ



この世界は4次元になっていて、ディメンションワープするごとに次元が上がっていく。次元が上がれば高得点の敵に変わっていくので、ハイスコアをとりやすいんだけどさすがに難しくなっていく。しかし、次元によって最後のボスキャラが違うし、エンディングでくれる階級も違うので、できるなら4次元に進んでしまいたいね。

ROUND	1～2	4～6	8～10	11～13	15～17	19～21	23～25	27～29
舞台／次元	宇宙ステーション	氷の惑星	惑星表面	隕石群	宇宙墓場	火星(ひぼし)	惑星ギャラガ	惑星表面
ディメンション4					■	■	■	■
ディメンション3			■	■	■	■	■	■
ディメンション2		■	■	■	■	■	■	■
ディメンション1	■	■	■	■	■	■	■	■

次元ワープするには…

障害物を壊すか、合体した巨大ゴエイを倒すかするとカプセルを落としていく。それを2つ持っていればディメンションワープできるようになる。

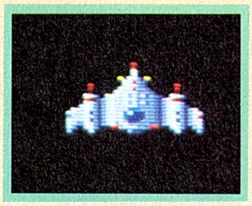


◀この合体したゴエイを破壊すればいい



▶ラウンドの区切りごとにワープしていく

トリプルファイターへ!!



旧ギャラガのように2機つなげて戦うのに加えて、今回は3機合体というトリプルファイターにすることができるようになった。撃てる弾も多くなるので断然有利なんだけど、ずーたいがでかくなってしまう。

▶敵の光線にあたるともっていかれる



▶捕まったら攻撃してくるまでまとう



▶捕まえた親機を破壊すれば戻ってくる

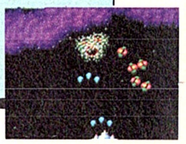


THAT IS GALACTIC DANCING



3～4ラウンドごとにボーナスステージがある。ここはギャラクティックダンシングというだけあってキャラの動きが楽しいんだけど、パーフェクトをとるにはパターンを覚えなきゃね。





THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET

イエイッ／アフリカ人も野球大好きなんだぜ。こないだなんか打ったボールがキリマンジャロまで飛んでってもー大変だったんだから。ハイ、今号も楽しい新作ソフトがせいぞろい／ドルアーガの塔のなんと前編にあたるといわれるクエスト・オブ・カイ／けっこうシブめのマニアックなゲームになったみたい。ナムコの三国志もかなりの完成度と見た／シミュレーション・ファンは要注目。それからあのファンタジーゾーン2にエイリアン・シンドローム。ゲーセンファンにはこたえられませんね。さらにまだまだつづくニューソフトストリート／ではでは。



三国史 中原の覇者——106
ザ・クエスト・オブ・カイ——107
ファンタジーゾーン2——107
エイリアンシンドローム——107
赤龍王——107
空手チャンプ——108
スーパーリアルバトミントン——108
忍者龍剣伝——108
サンダーバード——109
ドラゴンボール大魔王復活——109
ファミコン地獄耳——109



ナムコ／7月中旬発売／￥6900

THE THREE KINGDOMS

三国志 中原の覇者



NEW SOFT STREET



知謀・武略・運命がくもの巣の糸のようにからみ合う!!





嗚呼、ダイナミック漢字が多いけどよくわかる

〝国家の権勢が分かれて久しくなれば、必ず一つにまとまり、永く一つのところに権力が集まれば、また、必ず分かれる。これがこの世の常の姿でありましょう〟

てなこと言ってくれる深い人間ドラマ、それが「三国志」の世界だ。この夏、シミュレーションゲームで体験しよう。

中国統一をめぐる世界一有名な権力の歴史

そもそも三国志とは何か

時代は2世紀のころ。中国が「漢」と呼ばれていたころのお話だ。

せっかく統一国家をつくった「漢」だったのだが、政治は乱れ、天変地異が続いて起こり、「漢」は3つの国に分裂してしまう。再び国を統一するのは誰か？　その大ロマン——歴史と人間ドラマ。それが三国志だ。

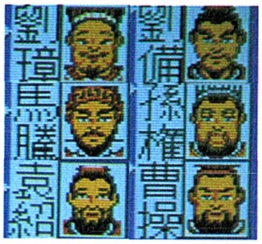
ゲームでは、実名による200人以上の武将の人材スカウト、育成、配置、人心掌握が最大のポイント。今までのシミュレーションにはない、〝人〟がゲームの中で生きている本格大型作品だ。

人と城。バランス良く拡大させていくのだ



▲この広い中国、良き武将とともに統一するのだ。全部で30か所ある城を治めたとき、君は皇帝になる

さて、このゲームのポイント、配下の武将について説明しよう。その役割はいくつかある。①戦闘の指揮・他の武将や財宝を集めてくる・城を守備する、などがそうだ。それに「街づくり」のような政策のコマンドも、行なう武将によって結果が変わる……なんて設定もあるのだ。ブショブショブショ武将〜!!

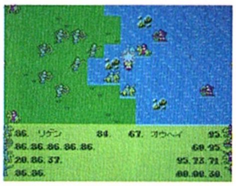


◀プレイヤーは、この6人の太守の中から1人を選ぶ。そして部下を集めるのだ。武将は体力・知力・武力・徳・忠誠度による個性の差がある

ファミコンらしい工夫もいろいろ!

そして戦闘方法もなかなか便利。独眼竜政宗同様、わかりやすくて刺激的だ。各部隊の隊列を決め、あとは「攻撃・待機・後退」のどれかを選び、あとは見るだけ。『女神転生』のAUTOコマンドをもっとふくらました感じで進むと思ってよい。

▲敵の思考も、自分の思考もしっかりしてるから、安心して見てられる。というか、見てるだけの感覚って、本当の武将っぽくてよい



視覚に訴える中国的な絵

このゲームでは、非常に多くのアニメシーンが画面内で展開する。いつ、誰が、どこで何をしたのか、が一発でわかるしくみだ。想像力を働かせれば、「三国志」はなお楽し.





思ったより三国志は親しみやすい!



◀1ターン内で命令書の数だけ指示できる



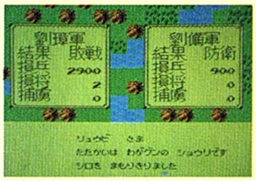


▶計略とは、敵と直接当たらずに攻めること



◀各軍の配置をして、合戦の開始となる





▶はい結果。敵の武将が寝返ることもある

※このゲームはシャープC1には対応しておりません。©㈱ナムコ

ザ・クエスト・オブ・カイ

■ナムコ　■7月下旬発売
■¥3900　■カセット

ハーイ、初夏の風に乗って「ザ・クエスト・オブ・カイ」の画面写真がやってきました。本邦初公開です。おお、懐しいドルアーガ色。

さて、60の面（フロア）のクリアを目指すカイちゃんがすることといえば、どこかにある（と言ってもすぐに見つかる）鍵を取って出口に行くこと。ただそれだけ。ホントにただそれだけのゲームなのだ。

だがっ!!　しかしっ!!　その操作方法は一瞬、1㎜を試されるようなシビアな難関の連続!!　その奥は、底知れぬ深さがポッカリ!!

ドルアーガファン待望の新作は斬新なアイデアだ

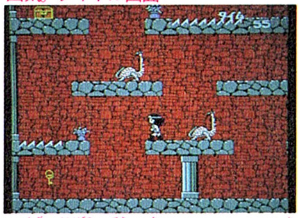


▲ウワッー。いいなぁドルアーガの雰囲気。タイトル画面



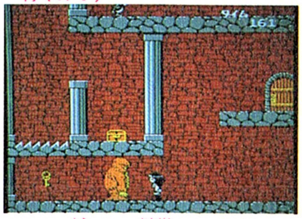
▲圧巻のデモ画面、アニメ画をたくさん使ってストーリー紹介だ！


▲……そしてカイは一人勇敢に塔内部へ行くのです


▲鍵と宝箱を敵に当たらないように取るシビアなアクション



▲ジャンプ操作が最初から最後までゲームの基本になる


▲そして時には、大型キャラがジャマをする。アイテムが必要だね

ファンタジーゾーン2

■サン電子　■8月発売予定
■価格未定　■カセット

シューティングゲームの人気定番「ファンタジーゾーン」の2作目。前作の倍以上の面白さを期待されつつの登場だけどさてさてどうなるか。20種のパーツや各ステージ数シーンの構成（なんと全部で60シーン）など盛りだくさんな作りはさすがだね。敵を倒して出てくるお金はコインじゃなくて札ビラ。気前までよくなったね。ゲームセンターそのままの味を直送販売！

オパオパの戦いはまだまだ続くのであった

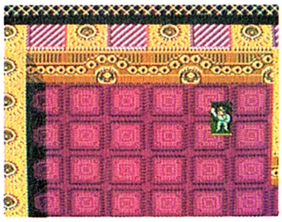

◀この敵の基地をやっつけるとお札がヒラヒラ。札ビラ切っていろんなパーツを買おう。うーん札ビラ切る快感は忘れられない

エイリアンシンドローム

■サン電子　■10月発売予定
■価格未定　■カセット

同じくセガの傑作アーケードゲーム、「エイリアンシンドローム」もまた、サン電子から登場する。（のは知ってるね）

あの刺激をまた味わいたかったら、これね


◀これが開発中の画面写真だ。立体感あるマップエリアは健在だね。さして、これからどんな仕掛けがあるのやら。楽しみだ

去年のゲーセンを騒がせたこのゲーム、ちょいとホラーな世界を、レーザー光線ギンギンで進む快感がたまらなかった。ファミコン版では、グラフィック・設定とも業務用に極力近づく大作を目指しているという。あの愉快な不気味ワールドをまた見たいものだ。

赤龍王

■サン電子　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

週刊ヤングジャンプに連載されていた本宮ひろ志の、中国歴史劇画巨編が、ファミコンアドベンチャーとなって復活する。これは熱烈歓迎、早く来い来いなのだ。

あの有名な項羽や劉邦をはじめとする古代中国の英雄たちが、運命に従い、ときには戦いながら、ダイナミックな物語を展開する。今までにはない題材だけに、ＡＶＧファン待望の一作となりそうだ。

人気劇画を題材にしたアドベンチャーゲーム


◀ギョッ、とするような美人。そう、彼女は何を隠そう虞美人なのだ。美人なのは当たり前。それにしても美しいドット絵だ

忍者龍剣伝

■テクモ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

映画・アニメの手法を使った忍者アクション

主人公は忍者。秘伝の龍剣を武器に、ところ狭しと駆けまわる。そんな本格アクションゲームの登場だ。手裏剣、忍法に独特のジャンプパターン……。期待のアクション要素がち密に散りばめられているとか。

それと。このゲームではストーリーのテンポのいい展開も重視。ゲームクリア時は一本の映画を見終ったような満足感があるんだそうだ。人物のアップやカメラ移動、BGMに効果音とまるで映画を思わせるような「シネマディスプレイ」と呼ばれる方式で、プレイヤーをぐいぐいゲームの中に引きずり込む。

テクモが久々に手がけるアクションゲーム。「忍者龍剣会」。映像時代の理想型ゲームとして羽ばたくか。現在のところ、発売は秋ごろの予定。



◀向こうにカウンターが見える。ここはホテルのバーかなにかだろうか。渋い！スゴイ！の舞台設定だ



◀暗闇に浮かび上がる忍者の鋭い眼光。目は口ほどにモノを言うってなもんで、何やらドラマチックだ

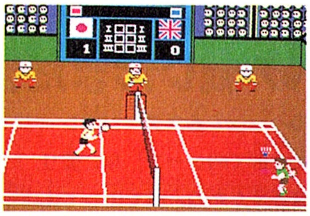
スーパーダイナミックスバドミントン

■バップ　■9月上旬発売予定
■4900円(予定)　■カセット

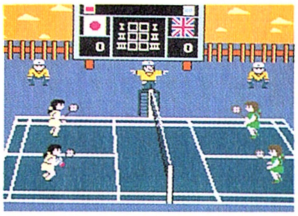
ネットをはさんだ白熱戦!!

誰でも一度や二度はやったことのあるスポーツ「バトミントン」。ファミコンになって登場することになった。

ルールは実際の試合とほとんど同じ。ただしゲームの進行をさまたげるような所は省いてあるから、気軽に楽しめるゲームに仕上がっている。また、シャトル(羽)の打ち出し角度、打ち出し速度を変えることができるから、狙いうちなんかもできるし白熱した試合展開を楽しめるんだね。プレイヤーはまず男子モードか女子モードを選ぶ。男子モードはスピードが速く、女子の方はビギナー用になっている。(現実の女の子は男の子より強いことの方が多いけどね) 1Pシングルス（一人vsCOM)、2Pダブルス（二人vsCOM）の時は、カナダ、米、英、中、韓の5ヵ国のチームとのトーナメント方式。2Pシングルス（一人vs一人）の時は、日本を含めた6ヵ国から好きなチームを選べるんだ。



◀日英対抗シングルス。日本、一点リード。フォアハンドストロークだ。審判の顔も真剣だね



◀女子ダブルスゲームの開始だ。勝利の女神はどちらにほほえむのか。それにしてもカワイイユニフォーム

カラテチャンプ

■データイースト　■7月下旬発売
■価格未定　■ディスク

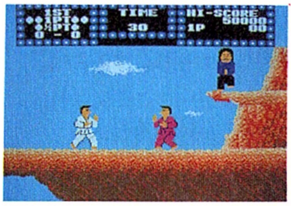
なつかしの「対戦空手」がFCになった！

対戦空手って知ってる？　4年ぐらい前にアーケードゲームとして発売された空手ゲームなんだ。その対戦空手がNESバージョンのカラテ・チャンプとしてアメリカで発売されたのが1年半前。そして、NESバージョンのカラテ・チャンプが日本のファミコン用ソフトとして7月に発売されることになったってわけなのだ。

ファミコン版のカラテ・チャンプのゲーム内容はNESバージョンとほとんど同じ。各ステージでプレイヤーを待ち受ける空手家と闘い全8ステージをクリアするシンプルなカラテアクションゲームなのだ。シンプルと言っても簡単なわけじゃないぞ。空手の道は辛く厳しいのだ。全ての敵を倒し、君は真のカラテ・チャンプを目指すのだ。



ちなみにコレがNESバージョン「カラテチャンプ」のタイトル画面。モードはFCバージョンも同じ。もちろん2Pモードもあるのだ



ステージ1の敵は正拳突きだけでも簡単に倒せる。ここでひっかかるようじゃ、まだまだ先は長い



ステージ2の敵もそんなには強くない。全ての技を自由に使えるようになるには相当の修業が必要なのだ

ドラゴンボール大魔王復活

■バンダイ　■発売日未定
■¥5600　■カセット



▲さぁ出発。カメハウスからスタートする悟空だ。カードに記された星の数だけコマを進めることができるんだ

お待たせ！ドラゴンボール第2弾だ

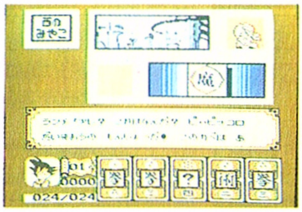
ファンの皆様お待たせ!!「ドラゴンボール」の第２弾「大魔王復活」が出ることになったぞ。

アクションゲーム要素の強かった前作とは違って今回はすごろく形式なのである。手持ちのカードの中から好きなものを選び出して、そこに書かれた星の数だけ悟空を進める。止まったポイントでは、敵が現われて戦闘に入る、手持ちのカードの補充をする、カードの指示通りに修業をする等いろいろなイベントが待っているというしくみ。

ポイントの中には聖地カリン、ペンギン村、西の都、新ピラフ城など重大な地点もあって、そこではアドベンチャーゲーム形式でゲームが展開するんだ。

様々なイベントを体験しながら悟空が成長していくぞ。最後の敵、ピッコロ大魔王を倒すため、頑張れ悟空！

▶マップ上のいくつかのポイントではアドベンチャーゲームをクリアしないとならない



サンダーバード

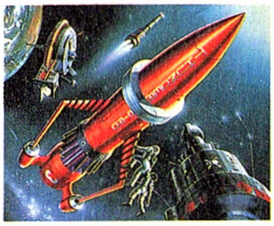
■パックインビデオ　■11月下旬発売予定
■¥5500　■カセット

国際救助隊員よ地球を救うために発進せよ！

なつかしＳＦ人形劇「サンダーバード」。深夜の再放送でファンになった人も多いと思うけど、今度はファミコンになるぞ！

地球に激突寸前のいん石を爆破するための破壊装置に必要な五つの鉱石。それを集めるのは国際救助隊（サンダーバード）の一員である君、というストーリーだ。

1～5号、ジェットモグラ等、さまざまなメカを駆使して戦うシューティングゲーム。メカの発進シーンや人形の動きを疑似アニメーションで表現しているからサンダーバードファンのみならず、単なるシューティングにあきたらない人にも満足できるゲームになりそう。



◀サンダーバード3号発進！3号は宇宙用ロケットなのだよ。ゲーム中では宇宙を舞台にしたタテスクロール画面で活躍!!

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ ジャンプはキャラのホームラン王！

え～いっ、残念ムネン！　スーパーマリオ３が遅れちゃって10月発売だ。てえ……夏休みのファミコン計画が狂っちゃったじゃないよォ。

ま、おちつきたまえジョイ君よ。とびっきり耳よりなネタが、わたしのこの手に握られておる……そ、それは……!?

ちょっとォ、そんなに気ばらなくってもいいからさ。早くばらしちゃえば。

かの学園ケンカまんがの雄“魁！男塾”がファミコンソフトにて登場するらしい。メーカーはキャラクターものに強いあそこ……との噂じゃ。

ふ～ん、ど～なるんだろうね。あのスーパーケンカを再現したバトルアクションに、ストーリー性をプラスしたアドベンチャー色をプラスした……てな感じだろうね。ま、ジャンプのキャラは強い！　期待大。

さ、さらに……そのキャラクターの宝庫「少年ジャンプ」関係の話題でもうひとつ、す、す、すっごいのが……!?

わかった、わかったよ。お願いだからそんな青筋たてて気ばらないで……。リラックスして、ほら、言って言って。

じつは、ジャンプ系のキャラを総動員させたワイワイワールド風のゲームが出るとの話がある。こりゃあすげえぜい！　なんたって星矢ＶＳケンシロウなんてからみ、あったりするかも……。

ま、まじ？　ちょっとウカツには信じ難いネタだね。でもさ、もしそんなゲーム実現したら、誰が主人公になるのが興味はつきません。期待すべきか否か、こわいところだよ。

わたしは、ティアと甘子ちゃんのからみが見たいっ!!

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

6・7月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月3日	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
6月14日	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
6月17日	D	ファイヤーロック	ユース	¥3400
6月17日	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月20日	C	1943	カプコン	¥5300
6月21日	D	リサの妖精伝説	コナミ	¥3500
6月24日	C	妖怪道中記	ナムコ	¥4900
6月27日	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800
6月28日	C	究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥5500
6月下旬	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500
7月15日	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
7月15日	C	じゃりン子チエ	コナミ	¥5800
7月19日	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
7月25日	C	レインボーアイランド	タイトー	¥5500
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	¥5800
7月29日	C	グレートタンク	SNK	¥5500
7月上旬	C	スーパーブラックオニキス	ビー・ピー・エス	¥5900
7月中旬	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500
7月中旬	C	三国志・中原の覇者	ナムコ	¥6900(予)
7月中旬	C	ベストプレープロ野球	アスキー	未定
7月下旬	C	カイの冒険ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	¥3900
7月下旬	D	ビッグチャレンジ柔道選手権	ジャレコ	¥3200
7月下旬	D	カラテチャンプ	データイースト	未定
7月下旬	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
7月下旬	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月下旬	C	カケフくんのジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	¥5300
7月下旬	C	水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子	未定
7月下旬	C	マニアックマンション	ジャレコ	¥5900
7月下旬	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月下旬	C	燃えろ!!プロ野球'88	ジャレコ	¥5800
7月下旬	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
7月	C	不如帰	アイレム	未定

8・9月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
8月10日	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900
8月16日	C	エッガーランドII・迷宮の復活	ハル研究所	¥5600
8月上旬	D	ラジカルボンバー地雷くん	ジャレコ	¥3200
8月上旬	C	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	¥5600
8月上旬	C	明治維新	ユース	未定
8月上旬	C	ファイナルラップ	ナムコ	未定
8月上旬	C	太陽の神殿	東京書籍	¥5900
8月中旬	C	ファミコンウォーズ	任天堂	¥5500
8月中旬	C	スーパーダイナミックスバドミントン	バップ	¥4900
8月中旬	C	源平討魔伝	ナムコ	未定
8月中旬	C	坂本龍馬	東芝EMI	¥5900
8月中旬	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月下旬	C	闘将!!拉麵男	新正工業・バンダイ	¥5800
8月下旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5600
8月下旬	C	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	未定
8月下旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
8月	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
8月	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月	D	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	未定
9月16日	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月22日	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	CBS/SONY GROUP	¥5500
9月上旬	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
9月中旬	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5300(予)
9月下旬	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月下旬	C	THE 8 EYES	セタ	¥5800
9月下旬	C	ワールドグランプリ POLE TO FINISH	データイースト	未定
9月	C	大戦略	ボーステック	未定
9月	C	エイリアンシンドローム	サン電子	未定
9月	C	亀の恩返し	ハドソン	未定
8月下旬	C	マッドシティー	コナミ	未定
9月	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
9月	C	競馬シミュレーション・本命	日本物産	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ツインビー	書きかえ中	エキサイティングサッカー	書きかえ中	ワードナの森	7月12日	ムーンボールマジック
書きかえ中	ガンスモーク	書きかえ中	ヌーイーゼン	6月14日	仮面ライダーBLACK	7月19日	ドンキーコングJr.
書きかえ中	ファイアーバム	書きかえ中	3Dホットラリー	6月14日	風雲少林拳2	8月10日	谷川浩司の将棋指南II詰将棋
書きかえ中	ドルイド	書きかえ中	アスピック	6月14日	ぼくってウパ		
書きかえ中	ドンキーコング	書きかえ中	ナゾラーランド第3号	6月28日	ファミコン探偵倶楽部(後編)		
書きかえ中	グーニーズ	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(前編)	6月28日	ファイナルコマンド赤い要塞		
書きかえ中	レプリカート	書きかえ中	覇悪怒組	7月12日	亜空戦記ライジン		

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

10月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月21日	C	VIVA Las Vegas	CBS/SONY GROUP	¥5900
10月上旬	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	未定
10月中旬	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5800
10月下旬	C	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
10月下旬	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
10月	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
10月	C	三国志	光栄	未定
10月	C	暗黒神話	東京書籍	未定
10月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
10月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
10月	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	未定
10月	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
10月	C	CASINO KID	ソフエル	未定
11月中旬	C	ディジャブ	コトブキシステム	未定
12月中旬	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	未定
12月	D	なんきんのアドベンチャーゲーム(仮称)	サン電子	未定
12月	C	軍人将棋(仮称)	ソフエル	未定
	D	エキサイティングアイスホッケー	コナミ	¥3300
	C	燃えろ！プロバスケット	ジャレコ	未定
	C	北斗の拳3(仮称)	東映動画	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	里見八犬伝	SNK	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレジェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	プロ野球？殺人事件	カプコン	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	電撃ビックバン！	ビック東海	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
	C	エアーウルフ	九娯貿易	未定
	C	ガーフィールドの1週間(仮称)	トーワチキ	未定
	C	シャーロックホームズ3	トーワチキ	未定
	C	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	未定
	C	ファイナルファンタジー2	スクウェア	未定
	C	アキラ(仮称)	タイトー	未定
	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定
	C	サンダーバード	パックインビデオ	未定
	C	ZOID2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月24日	パワーリーグ	ハドソン	¥4900
7月15日	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900
7月下旬	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900(予)
8月下旬	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥4900(予)
8月	魔神英雄伝ワタル(仮)	ハドソン	未定
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月下旬	ワードナの森	NECアベニュー	¥4900(予)
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
10月下旬	スペースハリアー	NECアベニュー	未定
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
10月	ガイアの紋章	NCS	未定
12月	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	未定
未定	戦国麻雀(仮)	ハドソン	¥4500(予)
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定
未定	魔境伝説	ビクター音産	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月2日	天才バカボン	セガ	¥5500
6月2日	ロード・オブ・ソード	セガ	¥5500
7月2日	スーパーレーシング	セガ	¥5500
7月2日	SHINOBI	セガ	¥5500
7月下旬	魔王ゴルベリアス	セガ	未定
7月下旬	め組レスキュー	セガ	未定
8月上旬	サンダーブレード	セガ	¥5500
8月中旬	R-TYPE	セガ	未定
8月中旬	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
8月中旬	ポセイドン・ウォーズ	セガ	未定
8月下旬	孔雀王	セガ	未定
9月	イース	セガ	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●残念ながら……「スーパーマリオブラザーズ3」の発売が10月下旬に延期になってしまいました。替わりにというわけではないんでしょうが、ファミコンウォーズ（旧称・ファミ戦）の発売は繰り上がって8月中旬に登場です。

●SNKから「里見八犬伝」が出ます。時代設定を江戸時代においた異色作。スーパーロールプレイングゲームを目指して現在開発進行中とのことです。

●ソフトプロでは、この夏発売のディスクゲームを開発中。まだタイトルは未定。次号ではくわしくお知らせできる予定です。

●北斗の拳と言えばアクションゲームのイメージが強いが「北斗の拳3（仮）」は2メガのRPGになるとのこと。発売は年内を予定しているがどんなゲームになるか今から楽しみ。

●FCゲームのなかでは珍しくハードボイルドな雰囲気を持つAVG神宮寺三郎シリーズの第3作はディスクゲームになるとのこと。この秋から年末にかけて前、後編の2枚にわけて発売されることになりそうだ。

●「ディジャブ」、「銀河英雄伝説」の2タイトルの発売予定を発表したケムコだが、その2作品の前に実はもう1本新作の予定がある。発売予定は9月下旬。タイトルは未定だがキャラクターアンドアクションゲームになるとのことだ。

CALENDAR 6/3~6/17

6	
3(金)	ファミコン必勝本Vol.12発売 Ⓒコスモポリスギャリバン （日本物産）発売
4(土)	
5(日)	
6(月)	
7(火)	
8(水)	
9(木)	
10(金)	
11(土)	
12(日)	
13(月)	
14(火)	Ⓓファミコン探偵倶楽部後編 （任天堂）発売
15(水)	
16(木)	
17(金)	ファミコン必勝本Vol.13発売 Ⓓファイヤーロック（ユース）発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

今回は、発売されるソフトが少なくて、ほんとに淋しいね。アクションゲームの「コスモポリスギャリバン」「ファイヤーロック」。そして、前編を終わらせちゃった人達には「ファミコン探偵倶楽部（後編）」が発売されるぞ。どれを選ぶかは、必本をよく読んでから決めようね。



次号の目玉特集は、おまちかねの必勝テク道場の「究極ハリキリスタジアム」だ。他にも、巻頭の「ザ・クエスト・オブ・カイ」や「イース」特集。「三国志 中原の覇者」、「じゃりン子チエ」なども徹底的に紹介しちゃうぞ。SLG入門講座は「不如帰」 ワクワク、ドキドキの次号Vol.13の発売日は、

6/17 金曜日発売

オールカラー

●定価250円●

編集後記

前号「フリートーク」の福島県・鈴木くんのパズル問題に予想以上の反響がありました。正解率は70%ぐらいだけど。シンプルかつむつかしいやつがあったらまた送ってね。できればオリジナルがいいです。　(井)

前号「フリートーク」の福島県・鈴木くんのパズル問題に予想以上の反響がありました。

今月、晴海で開催される東京おもちゃショーにＰＣエンジン用ＣＤ・ROMプレイヤーとＣＤ・ROMソフトの出展が予定されてるそうだ。関東地区のＰＣエンジンファンは要チェック。あの映像とサウンドは感動もんだぜ（ハルク）

ＴＶ番組「ファミッ子大集合」に出てたでしょ。というチェックのお便りを何通かいただいた。どうもありがと。こう見えても昔はバイタリスセットホールドっていう商品のＣＭに出てたこともあるんだよ。　（ヒラ坊）

学生時代は硬くなっていたペンダコが、いつの間にかやわらかくなっているのに気がつきました。鉛筆を握っている時間は、学生時代より長いのに……。ペンダコっていうのも、若さの証明なのでしょうか。　（マッキー）

ファミコン必勝本 Vol.12
6月17日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ
バナナロープスタジオ　北園政司　辻事務所
響あきら　藤森英明　ベニー松山　木村茂　越智義久
古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室
品川るみ　保坂靖一　高城正顕　捧綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年６月17日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麴町５－５－５
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
Ⓒ JICC出版局　1988
雑誌コード　２７８０３－６／17
Printed in Japan



ファミリーコンピュータ ファミコン
ホット・ビィ ファミコンニュース 03-368-2080

1メガROMファミコン用ゲームカセット 希望小売価格5,800yen
株式会社ホット・ビィ 〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル内

SYSTEM HOUSE HOT-B

TAKEDA SHINGEN

皆のもの、ごくろう！ 今日も天下統一を目指して頑張っておるかな？ そんな、おぬし達の為にこの武田信玄自ら、風林火山の極意をさずけてやろうぞ

風

風の如く走れというわけじゃが、なにも攻めるだけが能ではないぞ、引き際をみきわめ、風のように逃げる、という事も大切じゃ。

林

林の如く静かにというのはまず行動する前に頭をつかって智略をめぐらせ！ という訳じゃ。 領土を拡大する時も戦うだけではなく、自分の娘を嫁に出し敵と同盟を結ぶ、という手もあるぞ。

火

烈火の如き勢いとはまさしく文字通り。足軽、槍隊を前面に押し立て撃ちまくるという、どとうの攻めの事を指すのじゃ。

山

山の如く動かず、つまり時には出兵を控えてひたすら耐え忍び、国内を充実させる事も必要なのじゃ。農地政策をしっかりすれば国もうるおい、米もたくさん取れるぞ。戦うばかりが能ではないわ。

ビギナーズガイド

他国武将、武田信玄の魅力を語る！

諏訪頼重

歴史の主役になりきろう！ なんたってあの武田信玄がモデルだ、熱くならない方がおかしいぜ。 君はライバル達と激戦をくり返しながら成長するんだ！

今川義元

ついついヤリこむオモシロさ！ なのじゃ。徴兵、金山、信玄堤等よく練られたコマンドと、テンポの良い戦闘シーンが心地よいのじゃ。天災や神かくし等のイベントはいつ来るかわからぬのでハラハラするしわしはこれで徹夜してしまったのじゃ。

読んでからするか！ してから読むか!!



攻略本発売中！



ファミコン必勝本
6月17日号
昭和63年6月17日発行
第3巻第12号（通巻49号）
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円